

(S)LOTTIAMO

CONTRO L'AZZARDO

gioco d'azzardo di massa
e ruolo delle comunità





(S)LOTTIAMO CONTRO L'AZZARDO

gioco d'azzardo di massa
e ruolo delle comunità

CARITAS ROMA

Ufficio prevenzione contro il gioco d'azzardo
Tel. 06. 888. 15. 80
e-mail: noazzardo@caritasroma.it
www.caritasroma.it

Stampa: Mastergrafica srl – Teramo
finito di stampare nel mese di luglio 2017

Le attività del progetto “(s)Lottiamo contro l'azzardo” sono finanziate grazie al fondo CEI 8x1000



INDICE

PRESENTAZIONE	6
---------------------	---

CONOSCERE L'AZZARDO: illusioni, consumi, danni sociali

Cos'è il gioco d'azzardo?	8
Quali sono i giochi d'azzardo in commercio?	9
Il ruolo del caso nel gioco d'azzardo: ogni giocata è indipendente dall'altra	9
Quali sono le credenze erronee nel gioco d'azzardo?	11
Ma in realtà il gioco d'azzardo non è neanche un gioco!	12
L'azzardo in Italia	14
Come funziona in breve il settore?	14
Quanto spendiamo in azzardo?	17
È sempre stato così?	20
Ma lo Stato ci guadagna veramente?	22
Ti piace perdere facile?	23
Svendere illusioni: la pubblicità dell'azzardo	26
Il gioco d'azzardo legale è davvero sicuro?	28
Se si supera il limite: quando l'azzardo diventa malattia	30
Sintomi del disturbo da gioco d'azzardo	31
Perché il gioco d'azzardo crea dipendenza patologica?	33
Il cammino graduale verso la dipendenza	34
Piccoli scommettitori crescono	36
I danni dell'azzardo	38

REGOLARE L'AZZARDO: criticità e questioni aperte

Lo stato attuale della normativa in Italia	40
Amministratori locali e azzardo	44
Gestori di esercizi commerciali in cui si vende l'azzardo	45
Società civile e movimenti di base	47

CONTRASTARE L'AZZARDO: dalla solitudine alle relazioni autentiche

Lo sfondo culturale	50
Prevenzione ovvero farsi prossimi	53
Il ruolo curativo della comunità	54
Costruire relazioni autentiche	55
Il possibile ruolo delle comunità parrocchiali	58

APPENDICE

Servizi per la cura del Disturbo da gioco d'azzardo a Roma	61
---	----

PRESENTAZIONE

Mons. Enrico Feroci

Direttore Caritas di Roma

Più di millecinquecento euro all'anno. È la cifra che ogni romano - anche i neonati - spende per il gioco d'azzardo. Slot machine, gratta e vinci, scommesse, concorsi a premi e pronostici costituiscono per le famiglie una fonte di spesa che eguaglia i consumi alimentari ed è superiore al riscaldamento domestico e alle cure mediche e dentali.

Interi quartieri, spesso in periferia, trasformati in piccole Las Vegas dove insegne che promettono soldi e successo illuminano strade desolate e nascondono solitudine ed emarginazione.

Sembrerà strano, ma per la maggior parte dei romani questa non è un'emergenza. Non lo è perché pochi percepiscono le storie di dolore e di sofferenza che ne conseguono: famiglie divise, povertà, indebitamenti, sfruttamento, malattie.

Non lo è perché le potenti multinazionali concessionarie delle licenze hanno fatto del "gioco" un prodotto "rispettabile" che finanzia la cultura e lo sport - organizza mostre, restaura monumenti, sponsorizza la nazionale di calcio -, che fa divertire e promuove la socializzazione. Soprattutto, ne hanno fatto la maggiore entrata pubblicitaria di televisioni e giornali, influenzando di fatto le scelte editoriali e i grandi eventi sportivi.

Non lo è perché è considerata - a torto - una posta importante del bilancio dello Stato, inserita nei documenti programmatici che si presentano all'Unione Europea con previsioni "in aumento", quindi una risorsa che sostiene le finanze e lo stato sociale.

E invece, nel chiuso delle sagrestie e dei confessionali, tanti parroci ascoltano i patimenti, le richieste di aiuto, la disperazione, la sensazione di impotenza. I centri di ascolto della Caritas incontrano famiglie finite sulla strada, sovraindebitate, pur avendo a disposizione redditi e lavori dignitosi.

Sono persone che frequentano le nostre comunità, che accompagnano i bambini al catechismo, e che trovano le loro vite sconvolte scoprendo la malattia, “ludopatìa”, del coniuge o del figlio. A chiamarli spesso è la banca, oppure qualche finanziaria, quando è ormai troppo tardi.

Anche gli inconsapevoli “spacciatori” di questo feticcio di felicità sono componenti delle nostre comunità parrocchiali. I commercianti che gestiscono punti vendita – bar, tabacchi, sale giochi – si trovano spesso a dover accettare contratti capestro per salvare le loro imprese. Questo perché, soprattutto in un periodo di crisi economica, le “macchinette” assicurano un minimo di reddito e di liquidità per i gestori; senza però capire che il denaro speso in cerca di fortuna è in realtà sottratto alla normale attività economica dell’esercizio.

Il gioco è infatti una droga per tutti coloro che vi fanno affidamento, ad iniziare dallo Stato, che pensa di finanziarsi con una minima percentuale degli introiti, risorse superate dalle “diseconomie” che il fenomeno crea e a cui occorre far fronte dal punto di vista sanitario e sociale.

Le nostre comunità sono allora chiamate ad essere vicine a coloro che si imbattono nel gioco: sostenendo e aiutando i giocatori compulsivi, educando i giovani e le famiglie al rischio delle facili promesse di guadagno, ma anche premiando gli imprenditori che rinunciano a gestire questo business con scelte di spesa responsabile.

Questo significa aprire gli occhi su ciò che accade intorno a noi, essere protagonisti della vita sociale del territorio: educare, denunciare, aiutare, accompagnare. La parrocchia è chiamata ad essere presente in modo attivo, attraverso tutti i suoi appartenenti: presbiterio, gruppi, associazioni e movimenti ecclesiali.

CONOSCERE L'AZZARDO: illusioni, consumi, danni sociali

Cos'è il gioco d'azzardo?

Il gioco d'azzardo è un'attività in cui una persona impiega del denaro per ottenerne altro affidandosi al verdetto del caso senza poter controllare in alcun modo il risultato finale (una combinazione di simboli, l'estrazione di numeri, ecc.) sul quale ha scommesso. Per riconoscere se siamo di fronte ad un gioco d'azzardo abbiamo quindi bisogno di tre elementi imprescindibili:

- la presenza del **caso** come elemento sovrano e determinante;
- l'impiego di **denaro** con lo scopo di vincere altro denaro (il fine di lucro);
- l'**impossibilità di controllare** il risultato finale.

Per questo dobbiamo essere ben consapevoli che **l'abilità, la conoscenza o l'esperienza di una persona non possono in alcun modo influire sull'esito della scommessa.**

Da sempre infatti il gioco d'azzardo «nega il lavoro, la pazienza, la destrezza, la qualificazione; elimina il valore professionale, la regolarità, l'allenamento. [...] Appare insomma come un'insolente e sovrana derisione del merito»¹. Una società che non fonda se stessa sul merito ma sull'azzardo - quale sembra essere, come vedremo, l'Italia oggi - non può che essere una società precaria e insicura, fondata sull'arbitrio, sull'ingiustizia, sull'incompetenza.

¹ CAILLOIS R., *I giochi e gli uomini. La maschera e la vertigine*, Bompiani, Milano, 2013 (ed. or. 1967), p. 34.

Quali sono i giochi d'azzardo in commercio?

A partire dalla definizione che abbiamo dato, ad oggi possono essere considerati giochi d'azzardo nelle loro diverse tipologie e declinazioni tutti quelli elencati qui sotto:

le lotterie

il lotto

il superenalotto

il 10 e lotto

il bingo

il gratta e vinci

le slot machines

le videolotteries

le scommesse sportive

le scommesse su eventi virtuali

i casinò online

i giochi online equivalenti a quelli appena ricordati

In tutte queste attività ricorre la presenza determinante del CASO o di combinazioni di elementi che LA PERSONA NON PUÒ INFLUENZARE o comprendere in anticipo; inoltre viene impiegato DENARO per ottenerne altro.

Il ruolo del caso nel gioco d'azzardo: ogni giocata è indipendente dall'altra

Abbiamo quindi capito che tutti i giochi d'azzardo si basano sul caso, e il caso non può essere controllato da niente e nessuno. Ma spesso non mostriamo di credere fino in fondo a questo: esiste infatti un principio cardine che non viene riconosciuto o compreso come meriterebbe. Si tratta del principio dell'**indipendenza degli eventi** il quale recita molto semplicemente che **in una serie di eventi casuali l'evento A non è in alcun modo collegato all'evento successivo B né può in alcun modo condizionarlo.**

Ad esempio, si prenda il gioco del 10 e lotto: vengono estratti in sequenza, nell'arco di una manciata di secondi, 10 numeri;

ebbene queste estrazioni non hanno alcun legame tra di loro, non obbediscono a nessuna legge, regola, direzione o norma né tantomeno a collegamenti interni di qualche tipo.

Anche se a primo impatto può sembrarci un concetto scontato, gli studiosi hanno scoperto che la maggior parte dei giocatori non comprende fino in fondo questo principio o – fatto ancora più grave – lo mette in discussione mentre gioca d'azzardo. Per esempio, **quante volte ci siamo lasciati ammaliare dal famigerato “numero ritardatario”?** Abbiamo infatti l'impressione – del tutto errata – che un numero che non viene estratto da tanto tempo sia prossimo ad “uscire”. È una convinzione completamente irrazionale ed è un classico caso di come spesso mostriamo di non credere al principio dell'indipendenza degli eventi. Quella del numero ritardatario, come molte altre, è una superstizione bella e buona e non ha alcun fondamento. Eppure... molti continuano a crederci.

Questo è solo un esempio di come potremmo ragionare in occasione di una puntata d'azzardo. Tutti i giocatori d'azzardo, chi più chi meno, col passare del tempo tendono a sviluppare una sorta di **illusione di controllo**, ossia la vana credenza di poter controllare, influire, modificare o scoprire una presunta (e inesistente) “legge nascosta” che governa gli eventi casuali ². Questa convinzione, su cui dobbiamo sempre vigilare perché nessuno ne è immune, ha il potere di generare, a lungo andare, delle vere e proprie **credenze erronee**, alcune davvero bizzarre, altre invece in apparenza plausibili che possono impedire di renderci conto della spirale lungo la quale stiamo progressivamente scivolando.

² WHOL M.J.A., ENZLE M.E., *The development of personal luck: illusory control in games of pure chance*, in *Personality and Social Psychology Bulletin*, 28, 2002, pp. 1388-1397.

Quali sono le credenze erranee nel gioco d'azzardo?

Le credenze erranee sono pensieri legati al gioco d'azzardo che fanno credere di poter controllare eventi che in realtà non si possono controllare. Esse vanno contro i principi della razionalità e della logica e sono:

La fallacia del giocatore:

il giocatore tende a sovrastimare la probabilità di vincita a seguito di una serie di giocate perdenti. Un classico esempio è l'illusione del numero ritardatario: "dato che il numero X non viene estratto da molto tempo, è più probabile che uscirà nelle prossime estrazioni."

La quasi vincita:

il giocatore pensa di essere prossimo ad una vincita se il simbolo o il numero finale di una giocata è vicino a quello da lui posseduto. Si pensi a quando in un gratta e vinci il proprio numero è il 17 e il numero vincente è il 16 o il 18: questa esperienza, secondo gli studi di fisiologia e psicologia, provoca una forte e complessa attivazione interiore, sia neurologica che cognitiva, che crea l'urgenza di giocare di nuovo.

La correlazione illusoria:

il giocatore crede, sbagliandosi, che due azioni siano collegate tra di loro. Per esempio qualcuno potrebbe pensare che premere il tasto di una slot machine in un certo modo aumenti la probabilità che esca il simbolo desiderato; oppure alcuni potrebbero credere che scegliere personalmente un biglietto della lotteria, un gratta e vinci o una squadra su cui scommettere possa aumentare la probabilità che si verifichi un risultato favorevole.

L'errore di accessibilità:

il giocatore ritiene inconsciamente che gli eventi che ricorda meglio siano quelli che si verificano con più probabilità. Se si crede che sia facile vincere ad un gioco d'azzardo è perché si ricordano in modo selettivo le vincite rispetto alle perdite, che comunque si sono verificate e sono state numerose.

L'attribuzione flessibile:

il giocatore crede che le vincite siano legate alla sua bravura e le perdite al caso. In questo modo è convinto che se si impegna di più potrà sconfiggere il verdetto della sorte.

Ma in realtà il gioco d'azzardo non è neanche un gioco!

Finora abbiamo sempre parlato di gioco d'azzardo. Ma **l'azzardo è davvero un gioco?** Molti studiosi sostengono fermamente di no. Questo può sembrare strano perché i due termini li troviamo quasi sempre insieme (parliamo infatti di “**gioco d'azzardo**”); in realtà **l'azzardo non possiede le caratteristiche fondamentali del gioco** e si discosta da esse in modo netto.

GIOCO	non è	AZZARDO
Il gioco è un'attività libera e disinteressata, cioè praticata senza sentirsi in qualche modo costretti: «gioco davvero perché mi piace il gioco che sto praticando», competenze, capacità pratiche e teoriche, quindi come risorsa per se stesso e per la comunità. Il gioco è un'attività separata, cioè circoscritta entro limiti di tempo e spazio precisi: «non si può giocare per sempre».		L'azzardo è un'attività “interessata”: il mio scopo è il lucro, ossia ottenere denaro, e per di più senza alcuno sforzo. Inoltre le persone che sviluppano la dipendenza dall'azzardo non sono più libere anche perché materialmente non riescono a sottrarsi all'impulso irrefrenabile di scommettere. L'azzardo travalica ogni confine ragionevole di tempo e di spazio: è potenzialmente presente dappertutto e a tutte le ore, basta avere una connessione internet (azzardo on line); inoltre è presente non solo in casinò e sale slot ma anche in tabaccherie, supermercati, edicole, uffici postali, ecc. In aggiunta gli esercizi commerciali autorizzati alla vendita di azzardo spesso non hanno limiti orari ben precisi di apertura e chiusura.

GIOCO

non è

AZZARDO

Il gioco è un'attività **fittizia**, ossia ben distinta da ciò che faccio e vivo normalmente, nella quotidianità: «quando gioco ho la percezione netta di fare qualcosa per finta».

Il gioco, a differenza del lavoro, è un'attività **improduttiva**, nel senso che non produce beni o ricchezza, non ha alcuna ricompensa se non il divertimento: «gioco per divertirmi, mettermi alla prova, sentirmi in grado di risolvere un compito».

Il gioco è un'attività **regolata**, in quanto fondata su regole note a tutti i giocatori, ben distinte dalle regole di vita ordinarie: «mi hai imbrogliato, non gioco più».

L'azzardo non è affatto un'attività separata dalla realtà quotidiana, anzi, spesso i giocatori si convincono di investire energie in modo positivo per il miglioramento materiale della propria vita, come se l'azzardo fosse una specie di vero e proprio lavoro. Il “come se”, il “per finta” che caratterizza il gioco, nell'azzardo in qualche misura diviene **ambiguo e confuso**.

L'azzardo ci spinge a fare l'esatto opposto: si scommette non per il gusto di scommettere ma per vincere denaro e cambiare la propria vita. Ecco che lo scopo per cui intraprendo questa attività va **oltre il gioco** stesso.

Il gioco d'azzardo non ha regole perché si basa sul caso e anche se possiamo credere di conoscere le “regole di funzionamento” del Superenalotto, in realtà ne conosciamo solo una parte, quelle più superficiali: il modo in cui “funzionano” le estrazioni rimarrà in ogni modo oscuro perché **il caso non ha regole**.

L'azzardo in Italia

Quello dell'azzardo oggi è un vero e proprio settore economico, una fetta di mercato che funziona come tutti gli altri segmenti di mercato: segue la legge della domanda e dell'offerta e **si basa su un sistema di investimenti e di promozione che hanno l'obiettivo di migliorare la vendita dell'azzardo tra i consumatori**. Da una parte c'è un insieme di persone che domandano un "prodotto" (l'azzardo) e dall'altra c'è un gruppo di soggetti che offrono questo prodotto, lo immettono nel mercato e cercano strategie efficaci per aumentarne la vendita e, attraverso di essa, i loro profitti.

Da una parte quindi ci siamo noi, cittadini italiani, potenziali consumatori di azzardo; dall'altra una "filiera" ossia un certo numero di soggetti che si occupano di fasi specifiche del processo di produzione e di offerta dell'azzardo.

Chi sono questi soggetti? Lo **Stato Italiano** e il **Monopolio di Stato** (oggi denominato Agenzia delle Dogane e dei Monopoli di Stato, ADM³), le **aziende concessionarie** (di solito gruppi internazionali), i **gestori** (aziende controllate dai Concessionari) e gli **esercenti**.

Come funziona in breve il settore?

All'origine di questo settore di consumo troviamo lo **Stato** il quale mantiene un atteggiamento profondamente contraddittorio in tema di gioco d'azzardo: da un lato, infatti, ne affida il controllo all'ADM, al pari di alcol e tabacco, perché si riconosce a questa pratica una pericolosità su cui è necessario vigilare. D'altra parte, poiché le tasse sul gioco d'azzardo garantiscono allo Stato entrate di miliardi di euro all'anno – anche se in media l'80% vengono impiegate per le spese sanitarie di cura, presa in carico e trattamento dei giocatori patologici – è come se lo Stato stesso fosse diventato dipendente.

Questo denaro, infatti, è fondamentale al bilancio pubblico, tanto è vero che il tema del gioco d'azzardo torna alla ribalta puntualmente, ogni anno, in prossimità dell'approvazione della Legge di Stabilità e della Legge di Bilancio, ovvero i documenti con cui, in estrema sintesi, il governo dispone

³ A volte ci si riferisce all'ADM con la vecchia denominazione di Amministrazione Autonoma dei Monopoli di Stato, abbreviato nella sigla AAMS.

la propria politica economica, programmando le spese e introducendo nuove entrate.

Come abbiamo anticipato, l'**Agenzia delle Dogane e dei Monopoli (ADM)** ha tra le altre funzioni quella di **regolamentare, amministrare, controllare e coordinare l'offerta di azzardo in Italia per conto dello Stato Italiano e in particolare del Ministero dell'Economia e delle Finanze**. In altre parole, tramite regolamenti e leggi fissa le regole e controlla che tutto vada secondo quanto previsto. Secondo alcuni osservatori però il fatto che il Ministero dell'Interno e il Ministero della Salute siano stati esclusi dal sistema di controllo del business dell'azzardo ha reso col tempo la funzione regolativa dello Stato sempre più marginale e inefficace, lasciando del tutto "scoperte" alcune aree estremamente importanti come quelle della salute e della pubblica sicurezza su cui, come vedremo, ricadono i maggiori costi sociali dell'azzardo.

I Concessionari sono alcune grandi aziende private multinazionali che hanno vinto i bandi di gara indetti dall'ADM per la gestione dell'azzardo in Italia. Anche il mercato italiano dell'azzardo fa quindi parte di un sistema globalizzato quotato in borsa; per di più le aziende concessionarie, per aumentare i loro profitti, scelgono spesso di avere sede fiscale in paradisi della finanza o in aree del pianeta (Antille, Lussemburgo, Svizzera, Gumpoldskirchen in Austria, Malta, Gibilterra, ecc.) o fortemente defiscalizzate. Inoltre l'istituto della concessione pubblica, secondo quanto ricordato da Maurizio Fiasco ⁴, funziona come scudo "giudiziario" per i concessionari i quali, in veste di soggetti che svolgono una funzione pubblica, non possono essere perseguiti in materia civile, penale e amministrativa per eventuali danni imputabili ai consumatori (gli scommettitori) a seguito dell'acquisto del "prodotto" (l'azzardo).

La rete di esercenti rappresenta il punto di contatto diretto tra l'azzardo, i territori e le persone. Si tratta di una rete di esercizi commerciali davvero estesa che comprende innanzitutto negozi "specializzati" come le sale slot, le sale VLT, le sale scommesse in cui i "prodotti" venduti sono solo ed esclusivamente le attività di azzardo.

⁴ FIASCO M., intervista a Città Nuova a cura di Cefaloni C., 19 dicembre 2016, <https://www.cittanuova.it/stato-e-azzardo-intervista-a-maurizio-fiasco/>

A questi punti vendita si aggiungono poi esercizi commerciali controllati direttamente dai Monopoli di Stato come i tabaccai, i quali, oltre al Superenalotto, 10 e Lotto, lotterie nazionali, gratta e vinci, ecc. possono avere al loro interno anche le slot machine, diventando così, a tutti gli effetti, delle vere e proprie “sale di azzardo” in cui però l’ingresso ai minori non è vietato nè controllato, come prevede la normativa per i negozi specializzati.

A questi punti vendita se ne aggiungono poi anche numerosi altri che potremmo definire “insospettabili” perché fino a qualche anno fa completamente esenti dalla vendita di azzardo: bar, uffici postali, edicole, supermercati, autogrill, ristoranti, centri aggregativi, ecc.

L’offerta di azzardo si insinua così in modo incontrollato nelle pieghe del quotidiano, tanto che alcuni studiosi parlano di “azzardo di prossimità”, esponendo tutti noi al rischio di sviluppare una dipendenza o di creare squilibri economici nel nostro bilancio familiare, con conseguenze nefaste in termini di benessere personale, sociale, urbano e di sicurezza pubblica.

LO SAPEVI CHE...

Inutile sforzarsi: nessun soggetto istituzionale (Stato, Monopoli, Concessionarie, ecc.) parlerà mai di “**gioco d’azzardo**”. I termini utilizzati sono vari: “**gioco lecito**”, “**gioco pubblico**”, “**gioco con alea con vincita in denaro**”. Insomma una serie di locuzioni che in un modo o nell’altro hanno eliminato il termine “azzardo”.

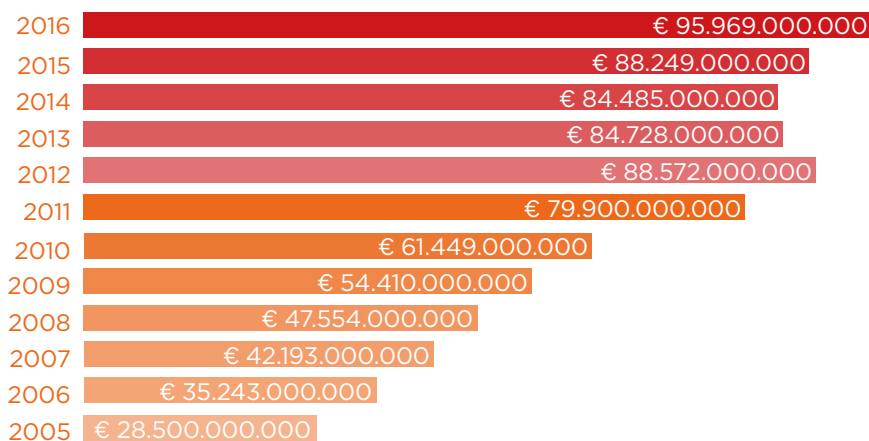
Ma perché questo giro di parole? Perché il **gioco d’azzardo in realtà in Italia è vietato dal Codice Penale ed è un reato**, in qualunque forma e in qualunque luogo (pubblico o privato) esso venga praticato, proprio perché fin da subito ci si è accorti del potenziale di rischio sociale insito in questa attività. Uno dei massimi esperti in tema di azzardo e usura, Maurizio Fiasco, ha spiegato che «il gioco d’azzardo in Italia resta un consumo/commercio vietato dal codice penale e confliggente con il dettato costituzionale, salvo il suo cambiamento di denominazione: **con un artificio linguistico si è trasformato un comportamento ritenuto illegittimo dall’ordinamento giuridico in attività assolutamente rispettabile**».

Quanto spendiamo in azzardo?

I dati sul consumo di azzardo in Italia sono pubblicati dall'ADM ogni anno in un testo conosciuto come "Libro Blu" e consultabile on line. Il fatturato complessivo del settore gioco d'azzardo nel 2016 è stato di **95 miliardi e 969 milioni di euro ossia 260 milioni al giorno, 3.012 euro al secondo**.

Con queste cifre, il nostro Paese è il primo in Europa in consumo di azzardo e tra i paesi che possiedono il triste primato di essere un terreno fertile per la sperimentazione di forme sempre più sofisticate (e pericolose) di azzardo.

Ma le cose non sono sempre state così e le cifre lo confermano: come mostrano i dati, tratti dal Libro Blu dell'ADM, a partire **dal 2005 la spesa in azzardo è aumentata del 350%** passando dai 28 miliardi di euro fino a raggiungere le enormi cifre attuali.



Si tratta di introiti da capogiro, di una crescita che pochi settori dell'economia hanno sperimentato in così poco tempo: **una crescita che però grava in gran parte sulle spalle di chi diventa dipendente** e viene abbagliato da campagne pubblicitarie in gran parte ingannevoli e ossessive.

Gli apparecchi che assorbono più soldi sono le slot machine e le videolotteries (o VLT) considerate - insieme ai gratta e vinci - le tipologie di azzardo in grado di generare in modo più veloce una dipendenza patologica.

Per le slot machine e le VLT parliamo nel 2016 di un totale di **49 miliardi e 427 milioni di euro, circa il 50% della spesa totale**. Alla fine dello stesso anno erano attive ed in esercizio ben 407.323 slot machines **distribuite in 98.600 punti vendita abilitati, la gran parte dei quali (69.000) sono bar e tabacchi** ossia locali che in effetti avevano fino a poco tempo fa finalità ricreative e commerciali tutt'altro che legate all'azzardo e che rendono molto più facile per tutti noi, minori compresi, l'incontro con questa forma pericolosa di consumo. A queste slot machine si aggiungono inoltre 54.266 VLT (erano 52.349 nel 2015).

La seconda tipologia di azzardo che oggi fa perdere più soldi agli italiani sono le lotterie, in particolare quelle istantanee, ossia i gratta e vinci. Nel 2016 questi tagliandini colorati hanno fatturato all'industria dell'azzardo ben 8 miliardi e 962 milioni di euro.

A seguire abbiamo il Lotto (8 miliardi), le scommesse sportive (7 miliardi e 500 milioni), il Bingo (1 miliardo e 500 milioni)⁵. In sostanza, slot machine, VLT e gratta e vinci sono le forme di azzardo che vanno per la maggiore e guarda caso si tratta proprio di quelle che gli studiosi ritengono essere più pericolose per lo sviluppo della dipendenza patologica.

C'è da ricordare inoltre il fenomeno preoccupante delle scommesse on line che nel 2016 ha fatto registrare 4 miliardi e 54 milioni di euro con un incremento di circa il 30% rispetto all'anno precedente.

⁵ AGENZIA DELLE DOGANE E DEI MONOPOLI,
Organizzazione Attività e Statistica, Anno 2016.

Le **slot machine** (conosciute anche come AWP, NewSlot, apparecchi con vincita in denaro o "apparecchi comma 6a") e le loro gemelle più "tecnologiche" **VLT** (ovvero: videolotteries o "apparecchi comma 6b") sono le forme di "gioco" che rendono di più ai signori dell'azzardo, assorbendo più della metà di tutti i soldi spesi dagli italiani in un anno. Gli studiosi ritengono che proprio queste due forme di azzardo siano quelle **con più alto potenziale di rischio per lo sviluppo di una dipendenza**: in altre parole, sono "giochi" molto pericolosi, tanto che alcuni li hanno paragonati al crack, la nota droga diffusasi soprattutto negli anni '80 in grado di provocare effetti immediati sull'organismo, fino a produrre in tempi brevi i sintomi della tossicodipendenza.



Ma perché le slot machine sarebbero così pericolose per chi vi gioca? Essenzialmente per il modo in cui sono pensate, progettate, costruite⁶.

Per lo sviluppo della dipendenza sono state individuate alcune **caratteristiche particolarmente pericolose** delle slot machine e delle VLT:



RISCOSSIONE IMMEDIATA
DELL'EVENTUALE VINCITA



BREVE DURATA DELLA PARTITA
(4 SECONDI NELLE SLOT)



POSSIBILITÀ DI APRIRE
PIÙ SESSIONI DI SCOMMESSA
CONTEMPORANEAMENTE



INCERTEZZA DELLA VINCITA
CHE SPINGE A PROVARE
E RIPROVARE



PRESENZA DI TASTI MULTIPLI:
IMPRESSIONE ERRONEA
DI AVERE CONTROLLO SUL GIOCO



PRESENZA DI JACKPOT
ELEVATI (NELLE VLT)



PRESENZA DI PSEUDO
NARRAZIONI E PERSONAGGI
CHE APPASSIONANO



PRESENZA DI SUONI
IN CONCOMITANZA
DI UNA VINCITA



UTILIZZO
DELLA "QUASI VINCITA"
CHE INDUCE A SCOMMETTERE DI NUOVO



PRESENZA DI LUCI
IN PARTICOLARI MOMENTI
DELLA SESSIONE DI GIOCO



PRESENZA
DI AMBIENTAZIONI
IN STILE VIDEOGAME



⁶ DOW SCHULL N., *Architetture dell'azzardo. Progettare il gioco, costruire la dipendenza*, Luca Sossella Editore, Bologna 2015.

È sempre stato così?

Il sistema dell'azzardo in Italia è mutato negli ultimi quindici anni, segnando la **trasformazione degli italiani da risparmiatori a scommettitori**, con gli altissimi costi sociali che ne derivano.

Alcuni pensano che di mezzo ci sia stata la crisi economica, che abbia spinto gli italiani ad una progressiva sfiducia verso il futuro e ad affidarsi ciecamente al caso. Tutte cose vere e ben conosciute, ma non bastano a spiegare questa “mutazione genetica” in tema di consumo di azzardo. Il cambiamento ha una radice molto più complessa: **dipende in gran parte dal modo in cui l'offerta e la disponibilità di azzardo sono aumentate in questi anni a causa di scelte politiche precise**. Possiamo parlare di 3 fasi fondamentali⁷:

⁷ FIASCO M., *Breve storia del gioco in Italia: tre epoche per tre strategie*, in Narcomafie, Settembre 2010, pp. 22-30.

PRIMA FASE

1870-1992

REPRIMERE
L'AZZARDO PERCHÈ
PERICOLOSO



L'azzardo veniva associato a un disvalore etico-sociale e affrontato come una minaccia per la sicurezza pubblica; l'approccio era semplice: tutto illegale, tranne poche occasioni, strettamente controllate dal Ministero dell'Interno e dagli organi di Polizia ma in nessun modo incentivate da forme di pubblicità o di promozione. In sostanza si poteva giocare d'azzardo solo attraverso il Lotto, la Lotteria Nazionale, le scommesse su calcio e cavalli (introdotte però solo dopo la Seconda Guerra Mondiale), i quattro casinò (Campione, Venezia, Sanremo, Saint-Vincent) posti ai confini d'Italia e caratterizzati da rigide regole di ingresso - i residenti di quei Comuni per esempio non potevano entrarvi.

SECONDA FASE

1992-2002

INTEGRARE
LE ENTRATE
DELLO STATO



La fase inizia nel 1992, in concomitanza della crisi economico-finanziaria, con un debito pubblico che si attestava intorno al 40%.

In questa situazione i governi dell'epoca iniziarono a pensare al gioco d'azzardo non più come ad un problema di ordine pubblico ma come ad una possibile fonte di entrate fiscali. Il segno tangibile di questo nuovo modo di guardare l'azzardo fu l'introduzione del primo gratta e vinci nel 1994 cui si deve licenza di vendita non solo alle tradizionali ricevitorie del lotto e delle rivendite di "Sali, Tabacchi e valori bollati", ma anche ai bar.

TERZA FASE

2002-OGGI

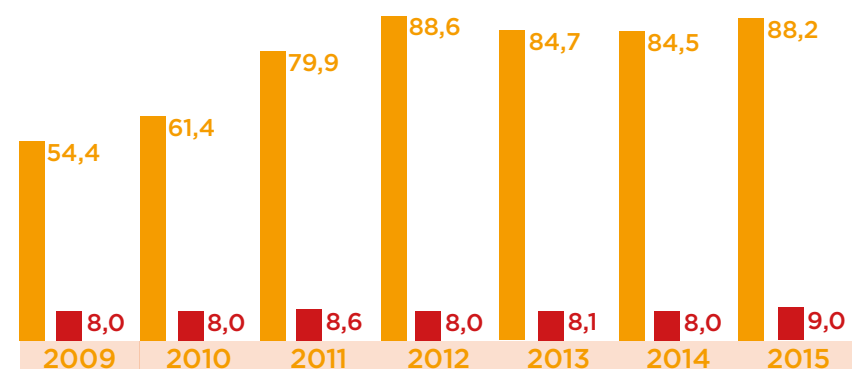
CREARE
UNA VERA E PROPRIA
INDUSTRIA DI MASSA



Il gioco d'azzardo viene inteso come una vera e propria industria, come un settore dell'economia da far decollare, su cui puntare per investimenti e quotazioni in borsa e per massimizzare i profitti delle imprese coinvolte e dello Stato. Entro questo quadro l'offerta di gioco d'azzardo si è ampliata ulteriormente avvalendosi della rete online, di una serie infinita di dispositivi di "gioco" sempre più tecnologici ed attrattivi, di una pervasiva promozione attraverso la pubblicità, di una serie di strumenti di diffusione e fruizione sempre più all'avanguardia. Il gioco d'azzardo è diventato così un consumo di massa, indirizzato a tutte le fasce di popolazione.

Ma lo Stato ci guadagna veramente?

Spesso diciamo che le cose vanno così “perché lo Stato ci guadagna”. La facile – e in un certo senso sensata – conclusione cui arriviamo è che l’aumento del consumo di azzardo è di fatto visto di buon occhio dallo Stato e dalla politica perché in questo modo vengono incrementate le entrate per le casse pubbliche. In realtà i dati mostrano che **all’aumento della spesa degli italiani in azzardo, non è corrisposto un aumento proporzionale delle entrate da parte dell’Erario**: dal 2009 al 2015 i ricavi dello Stato sono rimasti sostanzialmente stabili, attestandosi tra gli 8,8 e i 9 miliardi a fronte di un aumento spaventoso dei consumi di azzardo da parte degli italiani, che sono passati dai 54,4 miliardi del 2009 agli 88,2 miliardi del 2015.



■ Consumo azzardo (miliardi di Euro)

■ Entrate Erario (miliardi di Euro)

Come mai questa strana dinamica economica?

Perché i nuovi giochi come slot machine e VLT, quelli che attirano di più e che come abbiamo visto sono anche i più pericolosi dal punto di vista della salute, hanno un prelievo erariale (una tassazione) davvero molto basso: «molti giocatori, in questi ultimi anni, sono migrati dai giochi tradizionali a slot machine e VLT e anche per questo motivo è aumentato il volume di denaro giocato ma non le entrate erariali»⁸. Inoltre dobbiamo considerare che gran parte delle

⁸ PELLERANO F., *Azzardopatia. Smettere di giocare d'azzardo*, Edizioni Amrita, Torino 2015, p. 86.

entrate statali sono impiegate per la cura delle persone che diventano dipendenti dalle scommesse e si rivolgono al Servizio Sanitario Nazionale per essere prese in carico. Possiamo quindi dire che non solo l'azzardo causa notevoli danni alla società e alle persone ma blocca anche la buona politica e il diritto dei cittadini di beneficiare di politiche economiche più ragionevoli.

Ti piace perdere facile?

Per legge, a partire dal 2012 **chi produce e mette in commercio giochi d'azzardo è obbligato a rendere note agli scommettitori le probabilità di vincita legate ad ogni singolo gioco d'azzardo**, pubblicandole sul sito dell'ADM ma anche durante le pubblicità. Invitiamo tutti a prendere visione di queste informazioni per rendersi materialmente conto di quanto scarse siano le probabilità di vincere un premio di qualche valore. Si pensi che per fare 6 al Superenalotto abbiamo solo 1 probabilità su 622.614.630. La probabilità è talmente bassa da risultare praticamente impossibile: si tratta infatti del gioco ad estrazione numerica con probabilità di vincita più bassa in Europa⁹.

Anche se sul sito dell'ADM possiamo trovare tutte le tabelle relative alle probabilità di vincita dei singoli giochi d'azzardo in commercio, il modo in cui queste sono riportate contribuisce a confondere più che a chiarire i pensieri degli scommettitori. Vediamo in pratica quanto stiamo affermando e analizziamo la tabella delle probabilità di vincita di un noto "gratta e vinci" del costo di 20 euro, pubblicata sul sito dell'ADM.

⁹ CANOVA P., RIZZUTO D., *Fate il nostro gioco. Gratta e vinci, azzardo e matematica*, Add Editore, Torino 2016, pp. 72 e sgg.

Tabella delle probabilità di vincita di un noto “gratta e vinci” del costo di 20 euro, pubblicata sul sito dell’ADM.

IMPORTO VINCITA €	N. BIGLIETTI VINCENTI PER LOTTO INIZIALE DI BIGLIETTI N. 60.000.000	PROBABILITÀ DI VINCITA
5.000.000	8	1 ogni 7.500.000,00 biglietti
100.000	8	1 ogni 7.500.000,00 biglietti
50.000	88	1 ogni 681.818,18 biglietti
10.000	760	1 ogni 78.947,37 biglietti
1.000	63.000	1 ogni 952,38 biglietti
500	310.000	1 ogni 193,55 biglietti
200	550.000	1 ogni 109,09 biglietti
100	1.200.000	1 ogni 50,00 biglietti
50	4.000.000	1 ogni 15,00 biglietti
20	16.000.000	1 ogni 3,75 biglietti
	22.123.864	1 biglietto ogni 2,71 è vincente e può contenere uno o più premi



NUMERO TOTALE DI BIGLIETTI AUTORIZZATI ALLA VENDITA

ATTENZIONE!

Non è detto che siano tutti in commercio:
una parte di essi si troverà nei magazzini in attesa
di essere immessa sul mercato.

NUMERO TOTALE DI BIGLIETTI VINCENTI

ATTENZIONE!

Su 60 milioni di biglietti solo 22 milioni sono vincenti.
La maggior parte, il 65%, sono biglietti perdenti.

PREMI IN PALIO

ATTENZIONE!

La maggior parte dei biglietti vincenti (20 milioni su 22)
permette una vincita corrispondente al costo del biglietto
(falsa vincita) oppure di massimo 30 € (alla vincita di 50 €
bisogna infatti sottrarre 20 €, ossia il costo del biglietto).

PROBABILITÀ DI VINCITA

ATTENZIONE!

Le probabilità di vincita sembrano così alte perchè
vengono conteggiate anche le probabilità di effettuare
le false vincite di 20 € (costo del biglietto).

NUMERO DI BIGLIETTI VINCENTI PER TIPOLOGIA DI PREMI

ATTENZIONE!

Non è detto che nel momento in cui si acquista
il biglietto i premi in tabella siano realmente disponibili:
potrebbero essere già stati vinti oppure non essere in commercio.

Svendere illusioni: la pubblicità dell'azzardo

Le imprese che gestiscono l'offerta di azzardo fanno largo uso della pubblicità, telematica e fisica, per incrementare i consumi di azzardo e buona parte della crescita del fatturato di queste aziende è dovuto senz'altro all'impiego della pubblicità o di strategie commerciali ben studiate.

Quando parliamo di pubblicità **ci riferiamo non solo alla tradizionale réclame o allo spot ma anche a forme indirette di promozione come può essere in alcuni casi il coinvolgimento dell'industria dell'azzardo in attività socialmente utili o sponsorizzazioni di squadre calcistiche**. In sostanza **il settore dell'azzardo nel 2016 ha investito 71,6 milioni di euro in pubblicità¹⁰**, in aumento del 39,6% rispetto all'anno precedente, quasi tutti impiegati nella pubblicità televisiva (l'86% del totale) nonostante esista un divieto parziale di pubblicità, introdotto dalla legge finanziaria del 2016 (vedi paragrafo "Lo stato attuale della normativa in Italia").

Innanzitutto c'è da dire che **la pubblicità**, essendo una forma comunicativa socialmente accettata, **legittima l'uso di ciò che propone**. In altre parole, il fatto stesso di pubblicizzare un prodotto ci fa pensare che sia buono, da desiderare, accettabile, senza rischi. Eppure non è così: spesso vengono pubblicizzati prodotti (per esempio: l'azzardo) in grado di creare problematiche personali e sociali, peggiorando la qualità della vita.

I messaggi della pubblicità dell'azzardo sono inoltre ambigui e pericolosi. Si pensi alla differenza tra il messaggio **"vincere è facile"** e le reali probabilità di vincita: abbiamo visto infatti che **vincere un premio di una certa consistenza è una cosa matematicamente definita "quasi impossibile"**¹¹ e questo dovrebbe farci già comprendere la logica ingannevole che guida i messaggi pubblicitari dell'azzardo. A volte in realtà, per esempio per quanto riguarda i gratta e vinci, abbiamo l'impressione che la vincita sia davvero davvero **"facile"**: solo che si tratta di micro-vincite, o meglio di **false vincite che consistono nella semplice restituzione del costo del biglietto**.

¹⁰ Studio Agimeg su dati Nielsen, marzo 2017.

¹¹ Cfr.: CANOVA P., RIZZUTO D., *Fate il nostro gioco. Gratta e vinci, azzardo e matematica*, Add Editore, Torino 2016.

Questo meccanismo - tra l'altro ben noto perchè ha effetti psicologici devastanti che contribuiscono a sviluppare la dipendenza patologica - ci illude che vincere sia veramente facile e ci spinge a giocare ancora: «il ragionamento che si segue è semplice: se “vincere” cinque euro è così facile, sarà facile vincere anche premi maggiori perciò vale la pena ritentare»¹².

Inoltre, ciò che viene promosso di solito nella pubblicità sull'azzardo non è un prodotto a discapito di un altro come accadeva in alcune vecchie pubblicità; nella pubblicità dell'azzardo il “prodotto concorrente” è la vita stessa che, nei suoi ritmi sociali e biologici ordinari, viene sconvolta da una fantomatica grande vincita. Ciò che in queste pubblicità viene definito “prodotto peggiore” è quindi tutto quello che abbiamo imparato ad apprezzare attraverso l'impegno, il merito, la formazione progressiva di conoscenza, l'accumulo di esperienza lavorativa, la cura delle relazioni, l'affettività, ecc.

In altri casi, **il gioco d'azzardo colonizza l'informazione attraverso l'enfasi attribuita a vincite più o meno ingenti.** Così, a dispetto del divieto di pubblicità del gioco d'azzardo recentemente introdotto in alcune ore della giornata per televisioni generaliste e trasmissioni radiofoniche, non è raro che telegiornali nazionali riservino interi servizi a questo genere di notizie, intervistando baristi, tabaccai, concittadini dei presunti vincitori, e incentivando il pensiero superstizioso con riferimenti a circostanze fortunate e altre amenità senza alcun fondamento.

¹² PERILLI M. C., *Giocati dall'azzardo. Mafie, illusioni e nuove povertà*, Sensibili alle foglie, Roma 2015, p. 57.

LO SAPEVI CHE...

Il **gratta e vinci** è una delle forme di azzardo più insidiose e genera molti danni in chi vi gioca. Recenti ricerche in ambito clinico infatti hanno dimostrato che **produce in chi vi gioca molti effetti simili a quelli causati dalle slot machine in termini di sviluppo di una dipendenza** patologica: per questo i noti tagliandi colorati sono stati definiti delle vere e proprie «slot machine su carta» (Stange M., Graydon C., Dixon M.J., *I was that close: Investigating Players' Reactions to Losses, Wins, and Near-Misses on Scratch Cards*, *Journal of Gambling Studies*, 32, 2016).

Questa pericolosità è inoltre accentuata dal fatto che le persone spesso non hanno percezione che il gratta e vinci sia un gioco d'azzardo (a differenza per esempio delle slot machines, che ne rappresentano invece il simbolo) e in molte occasioni sono gli adulti stessi che propongono ai bambini di comprare qualche "grattino" e "grattarlo" insieme a loro, come forma di intrattenimento e di condivisione.

Il gioco d'azzardo legale è davvero sicuro?

Potrebbe capitare di sentir dire che l'azzardo legale, cioè quello regolamentato dallo Stato tramite ADM, consente di arginare la diffusione dell'azzardo illegale, ossia quello praticato dalle diverse organizzazioni di stampo mafioso, sostenendo quindi che il gioco d'azzardo legale sia per questo sicuro. Infatti si ritiene che se vengono fornite maggiori opportunità di azzardo gli scommettitori diminuiranno la loro propensione a rivolgersi a bische clandestine e ad attività di azzardo organizzate dalla malavita e si rivolgeranno al mercato legale dell'azzardo. Ma vediamo da vicino cosa ci dice la realtà dei fatti: nel biennio 2014-2015 sono pervenute 1.736 segnalazioni di operazioni sospette inoltrate dalle case da gioco e dagli operatori del settore, ossia quasi cinque segnalazioni per ogni giorno dell'anno. Nel solo 2015 la Guardia di Finanza ha effettuato 5.765 controlli e nel 30% di essi sono state riscontrate irregolarità, denunciato alle procure 6.103 soggetti, sequestrato 576 apparecchi irregolari e individuato 1.224 postazioni clandestine di raccolta scommesse.

Sembra proprio che l'assunto secondo cui l'azzardo legale è un disincentivo per l'infiltrazione criminale non sia affatto vero: **il mercato lecito dell'azzardo** di fatto non solo non impedisce alla criminalità di organizzare bische clandestine

ma **rappresenta un nuovo (e redditizio) spazio di penetrazione** tramite soprattutto lo sfruttamento dell'azzardo on line, l'introduzione di apparecchi clandestini, l'interruzione dei flussi di comunicazione telematici, l'alternazione del sistema di gioco delle "macchinette" abbassando ulteriormente la probabilità di vincita del giocatore.

Inoltre, «tutte le condotte sopra descritte sono purtroppo diffusissime e di non agevole accertamento: la manomissione dell'apparecchio può essere accertata solo intervenendo sulla singola macchina e sottoponendola a verifica, lunga e dispendiosa»¹³. Stiamo parlando insomma di organizzazioni criminali caratterizzate da un alto livello di specializzazione tecnologica e informatica, che rendono davvero complicato il controllo di tutti gli apparecchi (tra l'altro numerosissimi) presenti nei territori.

La penetrazione delle mafie nel settore dell'azzardo legale non avviene solo con la manomissione delle "macchinette" ma anche attraverso¹⁴:



Attività estorsiva a danno di chi frequenta le sale di azzardo o gli esercenti stessi (per esempio, il "pizzo")



Infiltrazioni di esponenti della criminalità organizzata in punti scommessa, società e sale da gioco che hanno ottenuto regolare concessione



Riciclaggio di denaro



Usura



Utilizzo di **prestanome** o sodali per l'apertura di punti vendita di azzardo



Esercizio di **scommesse clandestine** accanto alle scommesse legali



Piattaforme on line di scommesse con **server in paesi stranieri** e privi di concessione in Italia



Corruzione di pubblici ufficiali che devono effettuare controlli



Imposizione di macchinette presso esercenti che non le vorrebbero



Controllo e gestione di **attività commerciali secondarie** (ristoranti, servizi nei casinò, alberghi, locali di intrattenimento, ecc.)

¹³ COMMISSIONE PARLAMENTARE DI INCHIESTA SUL FENOMENO DELLE MAFIE E SULLE ALTRE ASSOCIAZIONI CRIMINALI ANCHE STRANIERE, *Relazione sulle infiltrazioni mafiose e criminali nel gioco lecito e illecito*, 7 luglio 2016, p. 15.

¹⁴ *Ibidem*.

Il mercato legale dell'azzardo quindi diventa proprio lo spazio privilegiato attraverso cui le mafie conseguono le loro finalità criminali: «l'espansione del gioco d'azzardo legale fa da battistrada a quello illegale e lo potenzia»¹⁵. Il gioco legale quindi - soprattutto per quanto riguarda slot machine, VLT e azzardo on line - non garantisce un argine alle attività mafiose ma al contrario le favorisce e in qualche modo le “specializza”, rendendone sempre più difficile l'individuazione da parte degli organi di controllo. Quando giochiamo d'azzardo legalmente, anche on line, siamo davvero sicuri di non essere entrati in questo giro di affari criminali? Il dubbio a riguardo dovrebbe essere un ulteriore elemento di dissuasione per tutti noi.

Se si supera il limite: quando l'azzardo diventa malattia

Il gioco d'azzardo può trasformarsi in dipendenza, cioè in una vera e propria malattia per la cui cura è necessario il ricorso a specialisti medici, psichiatri e psicoterapeuti. L'azzardo quindi, quando diventa un problema, non è semplicemente una questione di vizio o di abitudine di fronte alla quale si può reagire con la propria forza di volontà come molti credono ancora oggi; si tratta di una specifica malattia, riconosciuta come tale sin dal 1980 quando venne inserita nel cosiddetto DSM-III, manuale di riferimento per la psichiatria a livello internazionale.

Oggi siamo arrivati alla quinta edizione (il DSM-5) e i medici e gli psichiatri a questo proposito parlano di “Disturbo da gioco d'azzardo”, definito come una pratica “persistente e ricorrente che porta a sofferenza e invalidità clinicamente significative”. Il disturbo si manifesta quando nell'arco di 12 mesi, il giocatore d'azzardo presenta **almeno quattro** tra i seguenti **segni**:

¹⁵ *Ibidem*, p. 21.

Sintomi del disturbo da gioco d'azzardo



1. Ha bisogno di puntare una quantità crescente di soldi per ottenere l'eccitazione desiderata.

2. Mostra irrequietezza e irritabilità quando tenta di ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.

3. Ha più volte tentato, senza successo, di controllare, ridurre o interrompere il gioco d'azzardo.

4. È spesso assorbito dal pensiero del gioco d'azzardo.

5. Spesso gioca quando si sente sofferente (colpevole, ansioso, depresso).

6. Dopo aver perso denaro nel gioco, spesso ritorna un altro giorno per rifarsi.

7. Nasconde o mente il suo coinvolgimento con il gioco d'azzardo.

8. Ha messo in pericolo o perso una relazione significativa, il lavoro, opportunità di carriera a causa del gioco.

9. Fa affidamento sugli altri per procurarsi i soldi per tamponare una situazione finanziaria disperata.

Il disturbo da gioco d'azzardo è insidioso perché graduale: può impiegare anni prima di manifestarsi in modo inequivocabile, di solito quando la situazione economica, sociale e lavorativa del giocatore d'azzardo è ormai compromessa e dunque non è più possibile nascondere a familiari e amici il problema. Se infatti è chiaro che procurarsi denaro chiedendo prestiti o anche ricorrendo all'usura è segno estremo di una condizione già ampiamente degenerata in dipendenza, **vi sono comportamenti tutt'altro che rari e che denotano comunque l'inizio di un problema serio:** il ricorso al gioco d'azzardo per non pensare ai problemi o alleviare sentimenti negativi, sostituendoli con l'eccitazione che la scommessa produce; l'eccessiva focalizzazione del pensiero sui numeri del lotto o superenalotto su cui puntare, sulle scommesse sportive o sul gratta e vinci da acquistare; discutere spesso con amici e parenti sul proprio modo di scommettere; provare vergogna e nascondere l'entità delle perdite economiche. Esistono quindi atteggiamenti verso il gioco d'azzardo che pur non configurandosi come patologia conclamata, sono indicatori di una condizione problematica che potrebbe portare in seguito ad una dipendenza vera e propria.

DISTURBO DA GIOCO D'AZZARDO O LUDOPATIA?

Anche se in ambito sanitario la malattia che deriva dal gioco d'azzardo è denominata **"Disturbo da gioco d'azzardo"**, negli ambienti istituzionali si utilizza la denominazione ambigua di ludopatia. Perché? Innanzitutto c'è un problema giuridico: essendo l'azzardo un comportamento - come abbiamo visto - vietato dal codice penale, la parola **"azzardo"** non può comparire in un contesto ufficiale, meno che mai laddove sono implicate scelte politiche e amministrative. Ma la parola **"ludopatia"**, contenendo in sé il riferimento al termine latino ludus (gioco) ha anche l'effetto di edulcorare la distinzione tra azzardo e gioco, assegnando ancora una volta all'ambito delle scommesse con fine di lucro la denominazione di un semplice e innocuo gioco.

Per queste ragioni, quando parliamo di dipendenza da gioco d'azzardo, riteniamo essenziale mantenere la denominazione **"Disturbo da gioco d'azzardo"** perché identifica una precisa patologia legata all'attività di scommessa in denaro con fine di lucro e non ad una qualsiasi forma di gioco in sé. Inoltre la denominazione **"Disturbo da gioco d'azzardo"** identifica anche una sintomatologia, una eziologia, un decorso e diversi trattamenti terapeutici ben noti, che verrebbero in qualche modo disconosciuti utilizzando un'etichetta nosologica di fatto non esistente e quindi non riconosciuta a livello sanitario (quella appunto di ludopatia).

Perché il gioco d'azzardo crea dipendenza patologica?

Giocare d'azzardo non è un'azione tra le altre ma vuol dire adottare **un comportamento che produce nell'organismo le medesime reazioni chimiche e fisiologiche di quelle prodotte dal consumo di una droga o di una sostanza "intossicante" come alcol e tabacco**. Per queste ragioni gli studiosi, ormai da tempo, considerano il gioco d'azzardo come un comportamento a rischio per la salute, con drastici effetti sulla società e sulla qualità delle relazioni umane. **Ma come si verifica tutto ciò?**

Il più noto meccanismo fisiologico che il comportamento del gioco d'azzardo condivide con il consumo di sostanze tossiche riguarda la stimolazione di un neurotrasmettitore chiamato **dopamina**, in grado di aumentare le sensazioni di piacere. Senza entrare troppo nei dettagli, diciamo che giocare d'azzardo aumenta nel cervello la presenza di questa sostanza e facilita allo stesso tempo la memorizzazione di tutte quelle occasioni in cui si è fatta esperienza di questo aumento di piacere (in termini tecnici tali occasioni si definiscono "**stimoli salienti**"). In altre parole, se utilizzo un gratta e vinci o una slot machine, il mio cervello inizierà a produrre una quantità enorme di dopamina che mi farà provare un intenso piacere e allo stesso tempo immagazzinerà tutti gli elementi esterni (luci, suoni, contesto ambientale, persone incontrate, stimoli tattili, olfattivi, ecc.) ed interni (pensieri, ricordi, sensazioni, speranze, aspettative, ecc.) legate a questa esperienza appagante. Quando poi mi ricapiterà di incrociare per strada le stesse luci, lo stesso contesto ambientale, gli stessi odori o di fare lo stesso pensiero o incrociare le stesse persone, sarò molto probabilmente spinto sempre di più a ricercare il gioco d'azzardo (anche se non è in quel momento fisicamente presente). Questa spinta forte alla ricerca ossessiva della "sostanza" o del prodotto che hanno provocato un'esperienza pregressa di piacere intenso è nota a tutti gli studiosi di dipendenze patologiche e quando raggiunge livelli considerevoli è definita *craving*, uno degli aspetti fondamentali che caratterizzano la sindrome da dipendenza patologica.

Per tutte queste ragioni allora possiamo ben comprendere perché **il gioco d'azzardo non è una normale attività tra le altre ma un comportamento rischioso per la salute**.

Il cammino graduale verso la dipendenza

La dipendenza da gioco d'azzardo non è immediata ma si sviluppa nel tempo, spesso senza che ce ne rendiamo conto: lo scommettitore attraversa diverse fasi di gioco prima di iniziare ad accusare i sintomi della malattia. Queste fasi si distinguono per la presenza di specifici elementi che riguardano:

- la frequenza delle scommesse
- la quantità di tempo dedicato alle “giocate”
- le somme spese
- l'intensità con cui questi comportamenti vengono messi in atto
- la motivazione al gioco d'azzardo (per esempio: da passatempo a modo per fare soldi o per recuperare quanto perduto)
- le conseguenze negative che si ripercuotono a diversi livelli sulla persona

Il confine tra giocatore sociale, giocatore problematico e giocatore patologico è davvero molto sottile: la stessa persona, in fasi diverse della vita, può trovarsi ad attraversare questo confine e ad avviarsi verso la dipendenza. Non è detto quindi che un giocatore sociale sia in grado di mantenere questa “posizione” per tutta la vita. Quasi sempre il passaggio a forme più problematiche di azzardo è graduale e non viene avvertito da chi ne è coinvolto.



Giocatore d'azzardo sociale

Gioca per divertirsi e dichiara di poter smettere in qualsiasi momento. La vincita o la perdita non influenzano né danneggiano la vita quotidiana ed i valori personali. Il gioco è visto come un modo per rilassarsi e a volte il giocatore sociale è stimolato dall'incentivo del guadagno facile ma non se ne lascia condizionare in modo assoluto. Quando perde infatti abbandona il gioco, così come quando vince non ama rischiare molto.



Giocatore d'azzardo problematico

Inizia a trovarsi in una zona "grigia" in cui sono presenti alcuni sintomi della vera e propria malattia ma non tutti. Di solito la persona inizia ad avere pensieri fissi sulle scommesse da realizzare, inizia a dire bugie e a nascondere l'entità del denaro perso ad amici, parenti, familiari, si assenta dal lavoro o da scuola, inizia a vivere alcune forme di ansia e di rabbia. Sente anche che tutto sia sotto controllo e che non ci sia bisogno di chiedere aiuto.



Giocatore d'azzardo patologico

Uno dei tratti che caratterizzano questa fase è la cosiddetta "rincorsa delle vincite": si gioca nel tentativo disperato di recuperare quanto perso. Non è presente nessuna forma di autocontrollo: il tempo ed il denaro impiegati aumentano a dismisura. Nonostante tutto permane l'illusione che "prima o poi si vince". Trascura totalmente la vita familiare, lavorativa e sociale per dedicarsi al gioco e ha perso qualsiasi interesse affettivo e materiale. Le conseguenze possono essere quindi devastanti: isolamento, debiti, difficoltà coniugali, problemi legali, rischio di suicidio, problemi sociali, licenziamento, problemi a lavoro.

Piccoli scommettitori crescono

Negli ultimi anni si osserva una crescente diffusione di prodotti ludici (sia meccanici che multimediali) destinati ai giovani che riproducono i meccanismi di funzionamento del gioco d'azzardo pur non prevedendo vincite in denaro: si tratta di quelli che sono stati chiamati **giochi d'azzardo simulati**.

La ricerca ha indicato che queste forme di intrattenimento sono in tutto e per tutto strutturalmente identiche ai giochi d'azzardo tradizionali, sia per quanto riguarda le modalità di “puntata” e di vincita (sotto forma di punteggio anziché di denaro) sia per il ruolo determinante del caso nell'esito della partita¹⁶.

Come è stato osservato, questi giochi d'azzardo simulati sembrano avere l'effetto di rendere “normale” un comportamento che in realtà è rischioso, **stimolando nei giovani il desiderio di provare i giochi d'azzardo con soldi veri una volta raggiunta la maggiore età**¹⁷. Inoltre contribuiscono a far maturare in loro alcuni equivoci, incomprensioni e percezioni erranee sulla natura e sui meccanismi del gioco d'azzardo¹⁸.

Questo tipo di gioco d'azzardo simulato viene **diffuso in gran parte sui social network e giocato anche su piattaforme sociali on-line**¹⁹ sfidando altri coetanei e rendendo così queste attività non solo facilmente accessibili ma anche più accettate dai genitori rispetto ai giochi d'azzardo tradizionali²⁰. È stata osservata anche una particolare **evoluzione nello**

¹⁶ KING D.L., DELFABBRO P.H., KAPTSIS D., ZWAANS T., *Adolescent simulated gambling via digital and social media: an emerging problem*, in *Computers in Human Behavior*, 31, 2014, pp. 305-313. Si tratta di un importante studio che riporta anche i tassi di gioco d'azzardo simulato da parte di un campione di 1.287 adolescenti (Adelaide, South Australia).

¹⁷ ALLENK., MADDEN J., BROOKS K., NAJMAN J., *The virtual jackpot! The socio-cultural and environmental context of youth gambling. Report prepared for the Queensland Treasury*, 2008.

¹⁸ KING D.L., DELFABBRO P.H., *Early exposure to digital simulated gambling: a review and conceptual model*, in *Computers in Human Behavior*, 55, 2016, pp. 198-206.

¹⁹ GRIFFITHS M.D., *Adolescent gambling and gambling-type games on social networking sites: issues, concerns and recommendations*, in *Aloma*, 33(2), 2015, pp. 31-37.

²⁰ KING D.L., DELFABBRO P.H., *Adolescents' perceptions of parental influences on commercial and simulated gambling activities*, in *International Gambling Studies*, 2016, pp. 1-18.

sviluppo dei videogames che alternano sempre più spesso situazioni di strategia, abilità e previsione, a momenti di puro azzardo e casualità, in cui l'influenza del videogiocatore è del tutto azzerata²¹. Altra forma di rischio è l'elevata diffusione di **“demo” di giochi d'azzardo scaricabili on-line**, versioni dimostrative (“demo” appunto) reperibili in modo del tutto gratuito, in particolare slot machine e casinò virtuali. Per esse non esistono restrizioni e limiti di accesso per i minori: una ricerca statunitense ha infatti registrato che il 30% dei giovani intervistati (12-15 anni) aveva giocato ad almeno una di queste demo nell'anno precedente; «in questo modo - conclude lo studio - i bambini vengono introdotti ai principi e all'eccitazione del gioco d'azzardo»²².

Spesso, inoltre, le probabilità di vincere nelle versioni “demo” sono molto più alte rispetto a quelle programmate poi nelle versioni integrali con impiego di soldi veri²³, facendo nascere così l'equivoco che vincere sia facile.

Tutte queste forme simulate legali e non vietate ai minori **contribuiscono in ogni caso a creare una cultura dell'azzardo familiarizzando il bambino o il giovane adolescente con la logica della scommessa e del rischio**. Per gli adulti è importante quindi tenere in considerazione la questione dei giochi d'azzardo simulati e la diffusione di forme di gioco che si basano sulla scommessa e sul caso, soprattutto per le conseguenze negative che può avere sui giovani e sulla loro “iniziazione” al gioco d'azzardo vero e proprio.

²¹ MONAGHAN S., DEREVENSKY J.L., SKLAR A., *Impact of gambling advertisements and marketing on children and adolescents: policy recommendations to minimize harm*, in *Journal of Gambling Issues*, 22, 2008, pp. 252-274.

²² GRIFFITHS M., WOOD R., *Adolescent internet gambling: preliminary results of a national survey*, in *Education and Health*, 25(2), 2007, pp. 23-27.

²³ SEVIGNY S., CLOUTIER M., PELLETIER M., LADOUCEUR R., *Internet gambling: misleading payout rates during the “demo” period*, in *Computers In Human Behavior*, 21(1), 2005, pp. 153-158.

I danni dell'azzardo

L'azzardo di massa, così come lo conosciamo oggi, provoca numerosi danni a livello individuale, familiare e comunitario. In genere si ritiene che **per ogni persona che sviluppa un comportamento di azzardo problematico, almeno altre 7 persone vivono una situazione di sofferenza.** In termini monetari in Italia per il solo 2011 sono stati stimati tra i 12 e i 19 miliardi di euro di costi sociali legati agli effetti negativi del gioco d'azzardo, di cui ben 8-13 miliardi derivanti dalla cura di chi ha sviluppato una dipendenza²⁴.

²⁴ Dati presentati da LUCCHINI F., *Costi sociali del gambling* al Convegno FederSerd Gioco d'azzardo: Società Istituzioni Servizi, Milano 11 Novembre 2015.

Depressione

Stress e ansia

STATO DI SALUTE PSICO-FISICA

Assenteismo

LAVORO E FORMAZIONE

Indebitamento

LAVORO E FORMAZIONE

Infiltrazioni
criminali

LEGALITÀ

Infiltrazioni
criminali

Spese
ambito giuridico

SPESA PUBBLICA

**Divorzi
e separazioni**

**Abuso
di sostanze**

**Conflittualità
familiare**

Salute precaria

**Rischio
suicidio**

Licenziamenti

**Perdita
di produttività**

**Scarso
rendimento**

**Abbandono
scolastico**

Bancarotta

**Riduzione del
reddito disponibile**

Usura

Furti

**Violenza
domestica**

**Spese sistema
sanitario nazionale**

**Spese ambito
previdenza sociale**

**Spese per le
campagne di
prevenzione**

**Spese
per la ricerca**

REGOLARE L'AZZARDO: criticità e questioni aperte

Lo stato attuale della normativa in Italia

Dopo un periodo di liberalizzazione “selvaggia” - iniziato nel 2002 con l'introduzione delle prime slot machine - oggi si alternano a livello legislativo spinte che tendono ad aumentare la presenza dell'azzardo nella società e spinte che invece vorrebbero contenerla, nell'ottica di tutelare l'ordine pubblico e la salute dei cittadini (in particolare dei minorenni). Nonostante ciò, il settore del gioco d'azzardo è ancora privo di un regolamento organico, applicato e condiviso in modo uniforme su tutto il territorio nazionale.

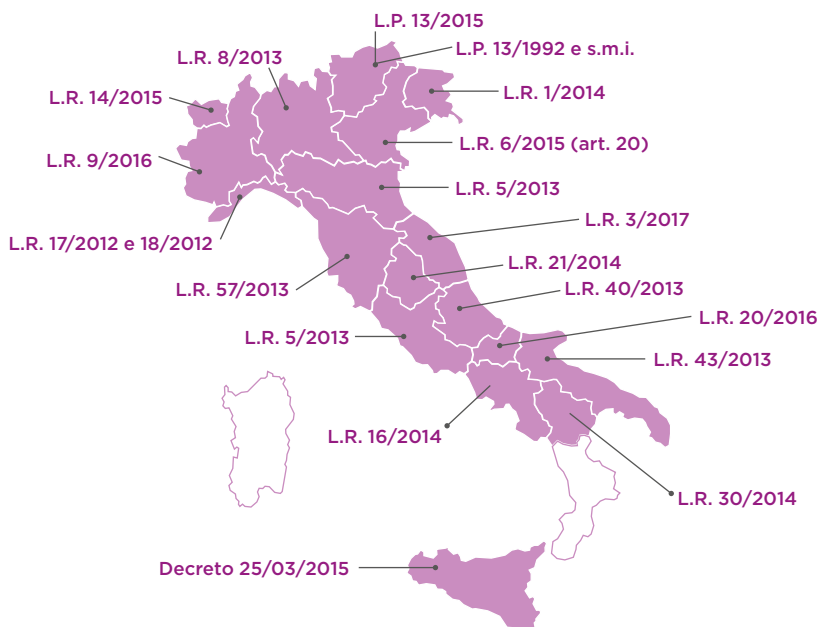
IL PIÙ NOTO INTERVENTO NAZIONALE CHE VA NEL SENSO DEL CONTENIMENTO DEL GIOCO D'AZZARDO E SI PONE ANCHE IL PROBLEMA DELLA DIPENDENZA PATOLOGICA - DENOMINATA LUDOPATIA - È IL DECRETO LEGGE 158/2012 (DECRETO BALDUZZI).

- inserisce tra i livelli essenziali di assistenza (LEA) anche la prevenzione, cura e riabilitazione della dipendenza da azzardo;
- vieta la pubblicità di azzardo in trasmissioni televisive e radio, spettacoli o stampa quotidiana o periodica rivolte ai minori o che hanno al loro interno minori;
- impone la pubblicazione di avvertimenti sul rischio di dipendenza e sulle probabilità di vincita relative ad ogni tipo di gioco d'azzardo anche on line (schedine, tagliandi, slot machines, VLT, scommesse, lotterie, ecc.);
- ribadisce il divieto di accesso ai minori nelle sale di azzardo (sale slot e VLT o aree in cui esse sono installate, sale bingo, sale scommesse sportive);
- consente di intensificare i controlli per il contrasto del gioco minorile;
- promuove (ma non definisce nei dettagli) una ricollocazione delle sale slot aperte dopo il novembre 2012 che si trovano vicino a luoghi sensibili (scuole, strutture sanitarie e ospedaliere, luoghi di culto, centri socio-ricreativi e sportivi);
- istituisce un osservatorio nazionale per il contrasto della dipendenza da gioco d'azzardo.

UN ALTRO INTERVENTO A LIVELLO NAZIONALE DI UNA CERTA IMPORTANZA È LA **LEGGE 208/2015 (LEGGE DI STABILITÀ 2016)** CHE INTERVIENE SU VARIE QUESTIONI IMPORTANTI ANCHE SE IN MODO AMBIVALENTE.

- aumento del prelievo fiscale (tassazione) sui soldi raccolti da slot machine e VLT;
- riduzione del 30% delle slot machine attive al 31 luglio 2015 fino alla completa dismissione entro il 31 dicembre 2019;
- al contempo, sostituzione delle vecchie slot machine (di cui sopra) con slot machine operanti da remoto, tecnologicamente più avanzate e più efficienti a partire dal 1 gennaio 2017;
- nuovi divieti per la pubblicità dell'azzardo: dalle 7 alle 22 di ogni giorno ma solo nelle televisioni generaliste (i canali televisivi dall' 1 al 9).
- definizione delle caratteristiche dei punti vendita dell'azzardo e della loro distribuzione territoriale mediante accordo in Conferenza Unificata Stato Autonomie Locali (entro l'aprile del 2016 ma mai avvenuta).

La maggior parte delle Regioni Italiane si è dotata di una legge quadro o di disposizioni e rimandi legislativi per contrastare il gioco d'azzardo patologico.



**LA LEGGE REGIONALE LAZIO 5 AGOSTO 2013, N.5
“DISPOSIZIONI PER LA PREVENZIONE E IL TRAT-
TAMENTO DEL GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO”
AFFRONTA TUTTI I PRINCIPALI TEMI LEGATI ALLA
PREVENZIONE E AL CONTENIMENTO DEL GIOCO
D'AZZARDO NEI TERRITORI.**

- distanza minima²⁵ delle sale da gioco da aree sensibili quali istituti scolastici di qualsiasi grado, centri giovanili, centri anziani, luoghi di culto, strutture residenziali o semi-residenziali di tipo sanitario o socio-sanitario;
- possibilità, demandata ai Comuni, di stabilire agevolazioni fiscali per gli esercizi commerciali privi di slot machine e VLT;
- istituzione di un marchio “Slot free-RL” da apporre ai negozi che non possiedono apparecchiature per il gioco d'azzardo;
- istituzione di un Osservatorio regionale sul fenomeno del gioco d'azzardo;
- divieto assoluto di pubblicità relativa sia ai giochi d'azzardo che all'apertura o all'esercizio di sale da gioco, anche su spazi pubblicitari istituzionali;
- obblighi per i gestori delle sale da gioco: esporre all'ingresso e all'interno delle sale da gioco il materiale informativo sul fenomeno del Disturbo da gioco d'azzardo e sui centri di cura;
- monitorare l'efficacia del divieto di utilizzo ai minori;
- formazione del personale operante nelle sale da gioco per il riconoscimento delle situazioni di rischio;
- predisposizione di un piano integrato socio-sanitario per il contrasto, la prevenzione e la riduzione del Disturbo da gioco d'azzardo.

A livello comunale invece la realtà attuale è fortemente differenziata. Numerosi sono i Comuni, anche molto piccoli²⁶, che si sono dotati o si stanno dotando di regolamenti, normative, provvedimenti che tendono a contenere la diffusione dell'azzardo (per approfondire, vedi paragrafo successivo “Amministratori locali e azzardo”).

²⁵ Non definita in concreto perché la legge regionale rinvia alla normativa statale in materia, attualmente però assente.

²⁶ Tra cui si ricordano: Reggio Emilia, Spilamberto, Napoli, Empoli, Genova, Bergamo, San Donà di Piave, Portici, Ravenna, Mottola, Cremona, Ventimiglia, Rivalta di Torino, Faenza, Caerano San Marco, Spresiano, Gualdo Tadino, Mogliano Veneto, Chivasso, Spino D'Adda, Bologna, Modena, Verona, provincia di Biella (Mosso, Soprana, Trivero, Valle Mosso), Grugliasco, Medicina, Pavia, Savona, Unione dei Comuni del Miranese (Scorzé, Martellago, Spinea), Pescantina, Casalecchio Reno, Venezia, Soliera, Oristano, Sassari, Budoni, Pistoia, Montevarchi, Alfonsine, Ferrara.

Per quanto riguarda i **Comuni del Lazio**, solo recentemente (giugno 2017) il **Comune di Roma** ha adottato e promulgato una normativa che regola il gioco d'azzardo; esistono altre proposte di legge che sono ancora in fase di discussione, come nella Giunta Comunale di Formia (provincia di Lati-na).

È di recente avvio l'approvazione del "Regolamento Sale da Gioco e Giochi Leciti" del Comune di Roma, approvato il 9 giugno 2017.

La proposta di una regolamentazione è stata sollevata all'attenzione dell'amministrazione comunale sin dal 2013 con la **Giunta Marino**, in particolare, il consigliere Nanni, aveva iniziato a lavorare per una proposta di Regolamento del Gioco d'azzardo che però non è mai entrata in vigore.

Nel 2016, la **Giunta Raggi** ha depositato una Proposta di delibera di iniziativa consiliare per l'adozione del regolamento che ha visto la luce, appunto, all'inizio dello scorso mese di giugno.

Il "Regolamento Sale da Gioco e Giochi leciti" prende in considerazione i punti nevralgici per tenere a freno la diffusione e l'esposizione dei cittadini all'offerta di gioco dilagante sul territorio romano. L'attenzione si è concentrata in particolare sui cittadini considerati più fragili proponendo azioni mirate, quali: distanze dai luoghi sensibili, orari di apertura, cartelli informativi sui rischi, tutela dei minori, prescrizioni di esercizio per i gestori, divieti, ecc.

Esistono alcune criticità e questioni che non è possibile aprire ed approfondire in questo spazio ma che necessiterebbero di una discussione chiara e approfondita.

Per esempio, la proposta della Giunta Raggi ha inserito una clausola secondo cui sarebbe vietata la presenza delle sale slot nel Centro storico e nelle aree pedonali del centro. Questa decisione però sta facendo discutere per un possibile effetto collaterale: la concentrazione delle sale slot nelle periferie, luoghi dove spesso si condensa il disagio cittadino e l'eventualità di affidarsi all'illusione dell'azzardo è più alta.

Al di là di questi aspetti specifici su cui non ci si può pronunciare con certezza, possiamo però dire che **la città di Roma ancora non si è dotata di una normativa che regoli la diffusione del gioco d'azzardo**, mostrando così di non aver preso in seria considerazione quella che si sta configurando come una vera e propria emergenza sociale e sanitaria. Infatti negli anni 2007-2012 il consumo di azzardo nella Capitale è aumentato del 65,2%, passando da 839 a 1.400 € procapite.

Amministratori locali e azzardo

Quando nel dibattito pubblico sentiamo parlare di amministratori locali di solito si fa riferimento a tutti quei soggetti istituzionali che hanno varato regolamenti o provvedimenti di contenimento dell'azzardo. In particolare per quanto riguarda i sindaci, tra i loro mandati istituzionali vi è l'obbligo di tutelare la salute dei cittadini e l'ordine pubblico delle città da loro governate. Ed è proprio appellandosi a questi principi che **sempre più numerosi sindaci si stanno impegnando nella promulgazione di Regolamenti comunali che hanno lo scopo di controllare l'offerta di azzardo sui territori**. Di solito è la Regione che “da il là” agli interventi dei Comuni, piccoli e grandi, promulgando una sorta di “legge quadro” che applica i principi del Decreto Balduzzi (di cui abbiamo parlato); all'interno di questa cornice poi i sindaci prendono iniziative, secondo le loro competenze.

Spesso però i regolamenti comunali non hanno vita facile: numerose realtà che hanno interessi economici nel mondo dell'azzardo, prime tra tutte le società, le aziende e gli esercenti che gestiscono l'offerta sui territori, si muovono per ottenere l'annullamento di tali regolamenti ricorrendo ai Tribunali Amministrativi Regionali (TAR) e richiedendo spesso risarcimenti milionari. Il principio generale cui ci si appella per contrastare le iniziative dei sindaci è di solito quello della libera iniziativa economica privata e del danno economico che deriverebbe dalla restrizione delle occasioni di gioco d'azzardo a seguito dell'entrata in vigore di quegli stessi provvedimenti.

C'è inoltre da ricordare che questi provvedimenti sono efficaci riguardo le sale d'azzardo aperte dopo l'entrata in vigore delle leggi regionali cui i Comuni fanno capo ma **non influiscono sugli esercizi già autorizzati precedentemente** (principio della irretroattività delle sanzioni amministrative).



Gestori di esercizi commerciali in cui si vende l'azzardo

Se finora abbiamo considerato ruoli e possibilità di azione contro il gioco d'azzardo che rimangono comunque sullo sfondo della quotidianità delle persone, quando si parla di esercenti di tabaccherie, bar, edicole, autogrill, supermercati, ecc. si tocca il piano di chi, con la propria scelta, determina l'effettiva presenza del gioco d'azzardo nei luoghi che frequentiamo.

Le tabaccherie, in quanto rivendite dei Monopoli di Stato, sono il principale punto di riferimento per la commercializzazione di lotterie, gratta e vinci, per le estrazioni di lotto, superenalotto, 10 e lotto, ecc., per cui però è necessario richiedere una autorizzazione.

Una volta ottenuta, sono chiamati ad adeguarsi all'offerta di gioco d'azzardo che ne consegue: per esempio, nel sito internet dell'associazione di categoria, la Federazione Italiana Tabaccai, si esplicita che **non è possibile per un esercente rifiutare lo schermo del 10 e lotto** – quella tipologia di lotto i cui numeri vengono estratti ogni cinque minuti, senza interruzione lungo tutto il corso della giornata. Si dice precisamente che “il 10 e lotto è una modalità di gioco del lotto e non un gioco opzionale. Pertanto la raccolta deve essere sempre garantita da tutti i tabaccai che hanno ottenuto la concessione”²⁷.

Se il tabaccaio sottoscrive il contratto che lo autorizza a vendere i gratta e vinci, in occasione del lancio di ogni nuova lotteria, sarà tenuto ad accettare almeno un pacco di tagliandi, e successivamente sarà contattato dal personale incaricato per l'acquisizione degli ordini a cadenza settimanale, bisettimanale o mensile a seconda del volume di vendite.



²⁷ www.tabaccai.it – sezione F.A.Q.

Ogni ordinazione dovrà consistere in un minimo di 8 pacchi per ciascuna tipologia di tagliando, che l'esercente dovrà pagare alla società concessionaria entro il giorno della ricezione, dunque prima di averli venduti ai consumatori.

In definitiva, anche per gli esercenti il gioco d'azzardo è una spirale: una volta che si è entrati nel meccanismo, non se ne esce facilmente, e anzi si è costretti a cercare di venderne sempre di più.

Le tabaccherie, previa richiesta di autorizzazione, **possono dotarsi anche di slot machines**. Siccome molti esercizi commerciali hanno licenza sia di bar, sia di tabaccheria, la situazione che capita di osservare più spesso è quella di locali che contengono tutte queste tipologie di gioco d'azzardo.

Altrettanto spesso la presenza di macchinette non si accompagna al rispetto dei regolamenti che le istituzioni pubbliche locali emanano per limitarne la diffusione e il funzionamento: talvolta si tratta di metrature minime che gli esercizi commerciali devono garantire per poter installare una o più macchinette; talvolta di fasce orarie di rispetto, in cui le macchinette devono restare spente; in altri casi si tratta dell'obbligo di separare lo spazio dedicato alle macchinette dal resto dell'attività commerciale.

La scelta di vendere o meno il gioco d'azzardo resta comunque anzitutto una scelta dell'esercente.

Spesso non si presta attenzione alle differenze, ma esistono bar privi di slot machines e gratta e vinci ed è molto probabile che dietro a questa assenza ci sia una meritoria assunzione di responsabilità da parte dei titolari.

Esistono inoltre bar che, allettati dal guadagno sicuro che deriva dai gestori delle macchinette, ovvero da quella quota che è una sorta di affitto dello spazio occupato dalle slot all'interno dell'esercizio commerciale, hanno dapprima accettato l'installazione di slot machines, ma successivamente hanno constatato gli effetti deleteri su chi vi trascorre il suo tempo e deciso di rinunciarvi.



Società civile e movimenti di base

La società civile subisce in modo diretto gli effetti negativi e i costi sociali del gioco d'azzardo di massa, sia in termini di relazioni e sicurezza sia in termini di salute e di benessere, di qualità degli spazi urbani, di inquinamento acustico e di viabilità²⁸. Numerose sono le iniziative e le realtà associative, i movimenti, i comitati, i cittadini, gli intellettuali, gli studiosi, gli sportivi e gli uomini di spettacolo che si sono schierati, in modi e tempi diversi, contro l'azzardo.

Anche se si tratta di una realtà molto diversificata al suo interno, **la società civile che si adopera per contrastare le logiche dell'azzardo di massa condivide alcune prospettive di azione**: la limitazione della penetrazione dell'azzardo nei territori; la riduzione o l'eliminazione totale della pubblicità; la tutela delle fasce sociali più a rischio, dei luoghi sensibili e del patrimonio storico-artistico nei quartieri delle città; la riscoperta di un modo nuovo di stare insieme improntato alla condivisione degli spazi e dei tempi di vita; la riscoperta dello sport e del gioco sani; la socialità e la costruzione di reti significative.

Il terreno sul quale questi diversi movimenti ed espressioni di pensiero sembrano convergere sono le cosiddette “**economie civili**”, cioè un insieme di pratiche di tipo economico improntate alla sobrietà e all'utilizzo responsabile e informato del denaro, in particolare nella scelta dei prodotti da acquistare, negli esercizi commerciali da privilegiare e nei canali di risparmio da selezionare (per esempio, alcune banche rispetto ad altre).



²⁸ Cfr. per esempio la sentenza del Consiglio di Stato n.579/2016 del 10 febbraio 2016.

Alcuni studiosi ed intellettuali, soprattutto economisti, parlano da anni di “economia di felicità”²⁹, “economia di comunione”³⁰, “economia del bene comune”³¹ cioè di modi diversi di interpretare il rapporto tra umanità e ricchezza materiale, tra uomini, donne e denaro, recuperando all’interno dei rapporti economici una dimensione etica e di prossimità che sembra essersi smarrita nelle logiche del capitalismo attuale, improntate alla velocità e all’iperconsumo³².

Numerose sono poi le iniziative dei servizi sociali e del Terzo Settore nell’ambito dell’informazione, della prevenzione, della presa in carico e della riabilitazione delle persone con dipendenza patologica e delle loro famiglie. Anche le **scuole** svolgono un ruolo essenziale nella diffusione della cultura anti-azzardo non solo per le iniziative di prevenzione ma anche perchè sono un campo aperto in cui sperimentare buone pratiche che favoriscono la partecipazione della società civile e il dialogo tra la politica e i giovani.

Spesso infatti i ragazzi si fanno portavoce di iniziative che, prendendo piede da percorsi iniziati nelle scuole durante le ore di lezione, travalicano poi le mura delle aule e si concretizzano in “oggetti artistici” rivolti a tutta la cittadinanza, diventando quindi azioni pubbliche come spettacoli teatrali, manifestazioni, creazione di manufatti, di slogan anti-azzardo, cartellonistica, giochi, laboratori, app scaricabili sui dispositivi smart e tablet, filmati, racconti, fumetti, ecc.

Un altro esempio concreto di partecipazione civile possiamo indicarlo nella pratica degli **slotmob**, cui la Chiesa di Roma ha aderito. Si tratta di iniziative di contestazione pacifica e non violenta nate nel 2013 a Biella che contribuiscono non solo a mantenere alta l’attenzione sulle tematiche del gioco d’azzardo ma creano anche occasioni per mettere in pratica i principi dell’economia civile. Gli slotmob, nati sul modello dei flashmob, hanno la finalità di promuovere la cultura del gioco sano, del divertimento svincolato dai fini di lucro, della

²⁹ BECCHETTI L., *Il voto nel portafoglio. Cambiare consumo e risparmio per cambiare l’economia*, Il Margine, Trento 2008.

³⁰ BRUNI L., *Ricchezze. Beati quelli che investiranno in economie di comunione*, San Paolo, Milano 2014.

³¹ ZAMAGNI S., *L’economia del bene comune*, Città Nuova, Roma 2007.

³² LIPOVETSKY G., *Una felicità paradossale. Sulla società dell’iperconsumo*, Raffaello Cortina, Milano 2007.

socialità di corto raggio e del consumo critico attraverso manifestazioni che si svolgono in contemporanea in diverse piazze e luoghi significativi delle città di tutta Italia, favorendo occasioni di gioco tradizionale o creativo in una sorta di ludoteca a cielo aperto in cui tutti, bambini e adulti, sono chiamati a cimentarsi.



CONTRASTARE L'AZZARDO:

dalla solitudine alle relazioni autentiche

Come abbiamo visto il gioco d'azzardo oggi non è più considerato un comportamento discutibile che produce squilibri sociali ma è diventato un **consumo di massa**, praticato da un numero crescente di persone, uomini, donne anziani, giovani anche minorenni (nonostante la legge lo vieti). Un consumo che provoca ingenti danni sociali e che causa anche una forma specifica di dipendenza patologica. Nonostante questo però alcune imprese multinazionali gestiscono per conto dello Stato e con la sua ambigua approvazione questo “prodotto” secondo logiche di puro mercato, pubblicizzandone la vendita, sminuendone i rischi sociali e sanitari tentando di migliorarne l'attrattività mediante l'impiego di tecnologie sempre più avanzate e strategie pubblicitarie invasive e ingannevoli. Ma **qual è il contesto sociale, culturale, relazionale che ha permesso e permette una simile diffusione del consumo di azzardo?**

Lo sfondo culturale

Molti studiosi sostengono che la società odierna si basa sul rischio e sull'incertezza³³. Si parla infatti di **società del rischio che non garantisce le sicurezze “solide” su cui le generazioni precedenti avevano fondato la fiducia nel futuro, la progettazione della vita adulta, la crescita e l'educazione dei più giovani**. Oggi invece a partire dal lavoro, ma anche le relazioni di coppia, la famiglia, il rapporto con i figli, i beni posseduti tutto sembra poggiarsi su **basi liquide**³⁴, che non tengono, che cedono sotto il peso della complessità del mondo globale, dell'incertezza e della precarietà. Questo clima culturale e sociale di smarrimento potrebbe risultare astratto e lontano dalle nostre esistenze ma in realtà possiede una ricaduta molto concreta sui nostri sentimenti, sulle nostre emozioni, sul modo in cui ci poniamo nei confronti degli altri, sul grado di violenza crescente che registriamo nei nostri rapporti, sul livello di egoismo che guida le nostre scelte e i nostri obiettivi: in sostanza sul tipo di vita che conduciamo quotidianamen-

³³ BECK U., *La società del rischio. Verso una seconda modernità*, Carocci, Roma 2000; BAUMAN Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna 1999.

³⁴ BAUMAN Z., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari 2000.

te³⁵. Insomma, la gran parte delle angosce e delle patologie che viviamo a livello individuale hanno un'origine culturale e sociale che orienta poi le scelte politiche ed economiche fino a toccare la vita di tutti.

Il gioco d'azzardo, così come praticato e diffuso oggi, si colloca in questo sfondo: non può essere più considerato una semplice forma di svago - posto che lo sia mai stata - ma diventa una delle forme in cui le paure, le depressioni, il senso di isolamento, la sfiducia nel futuro si manifestano, esprimendosi in atteggiamenti distruttivi e auto-distruttivi. Sfidare la sorte avversa e ricercare la "grande vincita" che magicamente si ritiene possa sistemare tutto diventano il mezzo attraverso cui cercare un riscatto e recuperare una dimensione di stabilità e certezza nella nostra vita. In altre parole, possiamo dire che assumere un **«rischio volontario rappresenta il modo attraverso il quale molti soggetti cercano se stessi»**³⁶: sfidare il caso, la sorte non ha forse il senso profondo di ribellarsi contro ciò che non possiamo controllare, contro l'incertezza e la precarietà dilagante che creano un sentimento diffuso di profonda angoscia?

Il gioco d'azzardo diventa quindi sintomo di un disagio profondo, di un clima globale di incertezza, rischio, sfiducia, perdita di legame e disorientamento. Insieme ad esso anche altri comportamenti che prima potevano essere considerati normali, sempre più spesso oggi assumono le forme della dipendenza patologica (lo shopping, internet e videogames, il lavoro, l'allenamento, le relazioni affettive, il sesso, l'alimentazione, ecc.).

In altre parole, il gioco d'azzardo diventa «luogo di compensazione dove spostare e imbrigliare molte frustrazioni. Dove costruire il proprio mondo di illusioni, dove poter staccare la spina e raccontarsi che si tornerà vincitori»³⁷. La domanda che dobbiamo porci è: perché le persone di oggi hanno bisogno di vivere ed esprimere le proprie frustrazioni, il proprio smarrimento, il proprio disagio di fronte a questa società attraverso forme di consumo compulsivo fino a spingersi alla dipendenza vera e propria? Perché non si riescono più a percorrere vie come quella della condivisione, della relazione,

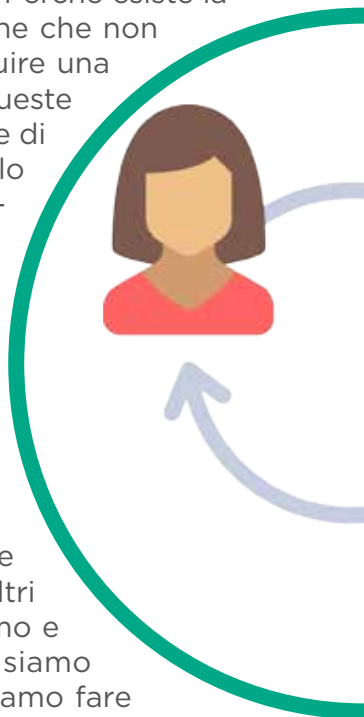
³⁵ BENASAYAG M., SCHMIT G., *L'epoca delle passioni tristi*, Feltrinelli, Milano 2004.

³⁶ LYNNG S., *Edgework. A social psychological analysis of voluntary risk taking*, in *The American Journal of Sociology*, 95, 4, 1990, pp. 851-886.

³⁷ CROCE M., RANDAZZO F., *Gioco d'azzardo, giovani e famiglie*, Giunti, Firenze 2013, p. 123.

dell'apertura fiduciosa, del limite, della speranza? Sembra che attraverso la pratica del gioco d'azzardo di massa le persone si ritrovino in una sorta di «**sprofondamento asociale**»³⁸ del vivere quotidiano. Forse ciò avviene perché non esiste più un tessuto comunitario di relazioni certe, un contesto di fiducia in cui consegnare le speranze, le paure, i desideri personali?

Nonostante questo scenario desolante sentiamo ancora il bisogno di prendere in mano la situazione e di reagire. Le domande che ci abitano sono in fin dei conti universali e, anche se è difficile trovarvi risposte, sono sempre presenti nel nostro intimo: come si può essere felici? Perché esiste la disuguaglianza (si pensi ai milioni di persone che non riescono a trovare un lavoro)? Come costruire una società più giusta? Non trovando risposte a queste domande né spazi condivisi in cui elaborarne di nuove, in vari modi cerchiamo di reagire allo smarrimento che può ricoprire le nostre giornate come una cortina grigia, forse anche attraverso il gioco d'azzardo. Ma in questo caso, quando scegliamo di affidare la rinascita delle nostre esistenze alla vincita di un Jackpot, sbagliamo decisamente bersaglio. Scegliamo di salvarci noi a discapito di altri; crediamo che attraverso una scommessa possiamo dare una svolta alle nostre vite; crediamo che il denaro possa risolvere la questione profonda della nostra esistenza ("come essere felici?") perché non abbiamo molti altri punti di riferimento oltre i valori del consumo e della ricchezza propinati dai mass media; siamo convinti che giocando con regolarità possiamo fare a meno del lavoro normale che manca o che è troppo precario e dequalificato. Ma non è così: il gioco d'azzardo è un'illusione che distoglie le nostre energie e le nostre risorse economiche da un impiego costruttivo e finalizzato al miglioramento della società in cui viviamo, al suo ri-orientamento valoriale e culturale, al funzionamento di un'economia più equilibrata in cui l'investimento di denaro porti crescita reale, fino all'impegno per migliorare la qualità delle relazioni.



³⁸ DAL LAGO A., QUADRELLI E., *La città e le ombre*, Feltrinelli, Milano 2003, p. 127.

Prevenzione ovvero farsi prossimi

Prevenire le derive sociali, sanitarie e psicologiche che discendono dal consumo di gioco d'azzardo vuol dire uscire da una logica esclusivamente proibizionista (cioè imporre un divieto assoluto ad un certo comportamento o consumo) e affiancare tale approccio ad un'alternativa di vita, ad una possibilità diversa di guardare al futuro, di desiderare il vivere sociale e lo stare insieme. **Prevenire vuol dire permettere un sano e completo sviluppo del nostro essere uomini e donne attraverso la proposta di valori ed orizzonti di senso alternativi**, che siano cioè in grado di «aiutare le persone a

realizzare il più compiutamente possibile il proprio personale progetto di vita»³⁹ e a credere nel desiderio

profondo che le abita senza lasciarsi schiacciare dal non-senso, dalla sfiducia, dall'incertezza e dalla solitudine dilaganti. Ma le parole e i buoni propositi da soli non bastano. Cosa possiamo

fare oggi allora, come cittadini e ancor di più come cristiani in cammino? Innanzitutto riconoscere che contro cause di disagio che emergono da uno sfondo culturale ampio e "impalpabile", possiamo (e dobbiamo) reagire cambiando modo di vedere le cose, ossia recuperando il senso letterale della parola evangelica "conversione". La parola infatti, così come l'hanno riportata i Vangeli (Mc 1,15), indica non tanto

l'abbandonare una serie di credenze per abbracciarne altre quanto piuttosto un **cambiare**

mentalità, acconsentire e rendere possibile una

trasformazione personale profonda che ha l'effetto di incidere anche all'esterno, modificando la qualità e lo stile del mio essere presente in una comunità, in un territorio, in una città insieme agli altri. Alla logica dell'individualismo sfrenato, alla mancanza di fiducia verso il futuro, alla ricerca ossessiva della fuga dalla realtà (attraverso emozioni forti, o nel caso del gioco d'azzardo, attraverso la vincita di soldi); contro tutto questo dobbiamo rispondere **orientando in senso contrario le nostre vite quotidiane**, con scelte che vadano verso la riscoperta della comunità e della sua importanza per lo sviluppo e la tutela di ogni persona, verso

³⁹ POLLO M., *Per un intervento educativo: l'educazione come prevenzione, in Animazione sociale*, 8, 2011, pp. 61-65.

la valorizzazione del senso di fiducia attiva in un futuro buono. In altre parole, **è necessario riscoprire per noi e per gli altri che l'agire comunitario può essere una forma non violenta ma efficace attraverso cui contrastare il disagio di questa nostra epoca.** Può essere anche l'occasione per trovare un modo concreto e praticabile di opporsi alla mercificazione delle nostre esistenze, alla dittatura del denaro e al fascino illusorio del guadagno, incarnato in modo esemplare dal gioco d'azzardo di massa. Occorre che come cittadini ci impegniamo concretamente in due direzioni:

- recuperando il **potere curativo dell'essere comunità** (parrocchiale, di quartiere, cittadina, ecc.);
- ricostruendo lo spazio e il tempo necessari allo **sviluppo di relazioni autentiche.**

Il ruolo curativo della comunità

La prima “medicina” contro l'azzardo sta nel **dare spazio alle potenzialità rigenerative dell'appartenenza ad una comunità, aperta e in ascolto di quanto avviene negli spazi del quartiere, lungo le vie nelle quali ci muoviamo tutti i giorni, spesso sommersi dall'anonimato e dalla frenesia.** Un insieme di persone che possa sentire ancora la responsabilità verso l'altro; possa costruire un senso e un orizzonte positivo da contrapporre, fermamente ma allo stesso tempo con semplicità e gioia, allo sfondo sociale e culturale odierno.

La cura per la sofferenza sociale, per il senso di vuoto, per lo smarrimento della nostra capacità di desiderare un futuro positivo sta nel **recuperare, nella nostra città, uno spazio concreto di incontro e appartenenza.**

Costituirsi come comunità matura è un cammino tutt'altro che lineare e semplice. Non bastano le parole ma è necessaria la volontà di mettersi in discussione, di affrontare un percorso che attraversa varie fasi la cui riuscita può essere più o meno agevole e non sempre sicura. È



una vera e propria avventura umana che però pensiamo valga la pena vivere, soprattutto per gli orizzonti positivi che dischiude, per sé e per la qualità del nostro vivere quotidiano, per la città e per i suoi bisogni. Crediamo che si tratti quindi di un percorso umano necessario perché può far maturare i frutti utili per sviluppare vigilanza e capacità di accoglienza. Una volta che un gruppo di persone avrà attraversato tutte queste fasi e sarà stato in grado di uscirne in modo positivo, allora avrà raggiunto uno stato di maturità tale da permettere l'accoglienza, l'ascolto disinteressato e l'apertura nei confronti dell'altro allargando lo sguardo ai problemi del quartiere e della società attuale fino all'auspicabile adozione di stili di vita e di consumo consapevoli e alternativi, in grado di modificare dal basso l'assetto economicistico dei rapporti sociali come vengono promossi dallo sfondo culturale dominante.

Costruire relazioni autentiche

La maturazione di una comunità richiede allo stesso tempo il costituirsi di **relazioni autentiche** tra le persone che la compongono: senza l'esistenza di questa nuova qualità relazionale non possiamo parlare di comunità vera e propria. Impegnarsi quindi, come singoli, per un sincero e aperto interesse verso l'altro, verso il suo vissuto, la sua storia, la sua unicità, le sue richieste, le sue risorse affinché si costituisca uno spazio comunitario di appartenenza, che può avere la concretezza della parrocchia, del quartiere, del circondario, del municipio, ecc. Un luogo in cui potersi fermare a pensare, a circoscrivere i problemi, ad individuare risorse del territorio, fino a sfociare in proposte di rigenerazione urbana (che presuppone sempre una umanizzazione delle relazioni). Nel favorire e promuovere questo processo crediamo che le parrocchie possano avere un ruolo fondamentale.





Ma quali sono i passaggi per favorire le relazioni autentiche e quindi la costituzione di una comunità?

Secondo alcuni, essi «non possono essere considerati solo degli accorgimenti tecnici perché richiedono anche e soprattutto delle “conversioni” personali»⁴⁰. Si tratta quindi di un cammino che richiede un impegno concreto che si riflette necessariamente in un cambiamento prima di tutto del nostro modo di pensare e di vivere.



Il primo passo da fare consiste nel **conoscersi per quello che si è, nell'accettare la propria identità personale, ossia il progetto di vita, le aspettative, i desideri**. Riguarda in sostanza la comprensione del modo in cui la persona vede, percepisce e interpreta se stessa e la realtà sociale e relazionale nella quale è immersa.



Il secondo passo è **riconoscere che la realtà ha dei vincoli, che noi abbiamo dei limiti e che i desideri e i progetti personali devono dialogare con gli aspetti “limitati” della nostra esistenza**. Si tratta quindi di sviluppare una concezione realistica della vita, senza sentirsi abbattuti per questo aspetto di “finitezza” della vita ma recuperando gradualmente la responsabilità di agire con consapevolezza.



Il terzo passo invece richiede di **imparare gradualmente a comprendere i sentimenti, le reazioni e i modi di vedere degli altri**; di immedesimarsi nei loro vissuti come se fossimo nei loro panni. In altre parole, si tratta di apprendere e mettere in pratica gradualmente l'empatia.



Il quarto passo consiste invece nella scelta consapevole di cooperare con gli altri, di sentire nel profondo che da soli non si va da nessuna parte, che in altre parole “nessun uomo è un’isola”⁴¹.

⁴⁰ POLLO M., *La caduta dell'angelo: sacro e tossicomania nella modernità. Un approccio di psicopedagogia culturale*, Franco Angeli, Milano 2013, p. 237.

⁴¹ I quattro passi appena descritti sono tratti da POLLO M., *Ivi*, p. 237 e sgg.

Le relazioni autentiche sono alla base della formazione dell'essere umano come persona, del suo sano sviluppo e della crescita fisica, emotiva, cognitiva, relazionale. Senza relazione, senza comunità, senza uno spazio reale di appartenenza, senza un luogo sicuro in cui sentirsi accolti e in cui mostrarsi per quello che si è, l'essere umano non può vivere. Il consumo di merci, d'altra parte, non è forse un sostituto della nostra incapacità o impossibilità di intessere e sostenere relazioni significative e autentiche con gli altri in carne ed ossa? In fondo la dinamica psicologica che sta alla base delle dipendenze è proprio questa: assegnare ad un oggetto – che sia una sostanza o un comportamento come il gioco d'azzardo – il ruolo di un Tu con cui entrare in relazione. L'uomo e la donna non possono farne a meno: per crescere e vivere si ha bisogno dell'altro, di uno spazio concreto in cui incontrarsi e di tempo da dedicare a se stessi per poterlo fare. Riusciamo, oggi, nelle nostre città, nei nostri quartieri, a trovare questi spazi, a ritagliarci questo tempo? E soprattutto: sappiamo ancora come fare per entrare in relazione con l'altro rispettandone la diversità, le scelte, le esigenze che quasi sempre sono diverse dalle nostre? Quando ci incontriamo, nelle nostre comunità, nei nostri quartieri, nei luoghi che frequentiamo tutti i giorni, ci sentiamo ascoltati e ci chiediamo se con i nostri comportamenti mettiamo l'altro in condizione di aprirsi, di rivelarsi per quello che è, di mostrare – magari col tempo – le angosce e le ansie che lo abitano? Porsi queste domande vuol dire in sostanza costruire una relazione, un insieme di relazioni, che confluiscono in uno spazio concreto denominato **comunità**.



Il possibile ruolo delle comunità parrocchiali

Il gioco d'azzardo è uno dei consumi di massa su cui la Chiesa ha invitato a vigilare. Soprattutto ultimamente la presa di posizione è stata netta: rifiuto totale del consumo di azzardo sia come fonte di intrattenimento sia come possibile strumento per incrementare le entrate dello Stato o come settore dell'economia attraverso cui creare posti di lavoro. Papa Francesco ha parlato a questo proposito di “mercato ipocrita” nel senso che se da una parte il gioco d'azzardo viene descritto come un nuovo ambito economico attraverso cui creare nuove occasioni di lavoro; dall'altro molti osservatori fanno notare che ciò avverrebbe comunque a spese del benessere sociale, della salute e dell'equilibrio delle famiglie e dei singoli, in particolare dei più emarginati e dei più fragili.

Tra questi lo stesso Papa Francesco di recente ha espresso parole nette: «gli aerei inquinano l'atmosfera, ma con una piccola parte dei soldi del biglietto planteranno alberi per compensare parte del danno. Le società dell'azzardo finanziano campagne per curare i giocatori patologici che esse creano. E il giorno in cui le imprese di armi finanzieranno ospedali per curare i bambini mutilati dalle loro bombe, il sistema avrà raggiunto il suo culmine. Questa è l'ipocrisia» .

La Chiesa si è espressa anche su tematiche specifiche riguardanti il problema dell'azzardo: ha ribadito la necessità di eliminare completamente ogni forma di pubblicità che ne incentivi il consumo;

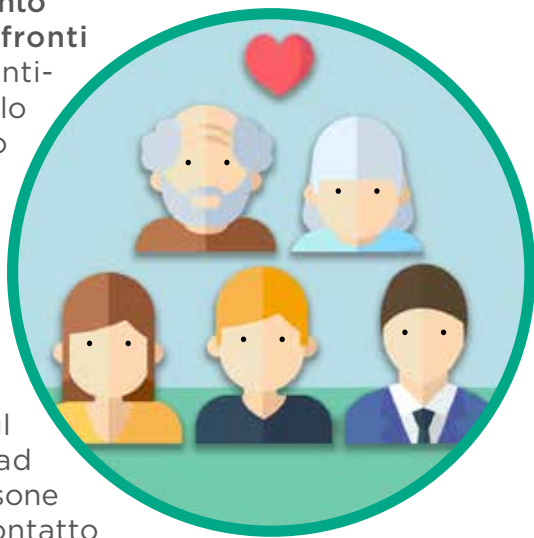
ha confermato la connessione perversa tra gioco d'azzardo legale, usura e criminalità organizzata; ha sostenuto attivamente la società civile; ha parlato di gioco d'azzardo nei termini di un vero e proprio “cancro sociale” studiato per far perdere e produrre malattia e povertà; ha sottolineato la profonda contraddizione tra sport e azzardo (nella forma delle scommesse sportive); ha ribadito la necessità di svincolare i



finanziamenti delle iniziative culturali e ricreative dai proventi dell'azzardo; ha sottolineato la contraddizione interna di un settore economico che lucra sulle debolezze delle persone più povere, in una sorta di "sciacallaggio" sociale senza scrupoli; ha evidenziato i rischi estremi che corrono fasce sociali particolari come i giovani e gli anziani.

Le **parrocchie**, come chiesa locale, sono chiamate a rispondere a questo appello, ad essere in prima linea nel contenimento dell'azzardo, per la tutela dei territori e dei cittadini innanzitutto con iniziative di tipo formativo, **offrendo spazi concreti di informazione** in cui potersi confrontare sulla realtà sommersa eppure così devastante del gioco d'azzardo.

Le parrocchie possono apportare un contributo fondamentale anche sul piano educativo favorendo iniziative in cui **si recuperi il ruolo di orientamento e cura degli adulti nei confronti dei giovani**, sollecitati di continuo da consumi - tra cui quello dell'azzardo - che alimentano ingiustizie e malessere sociale, false speranze e disvalori. Questo aspetto può essere fortemente promosso dalle parrocchie, sia mettendo a disposizione momenti di ascolto tra le generazioni che momenti di informazione sul gioco d'azzardo realizzati ad hoc per i giovani o per le persone e gli operatori pastorali a contatto con loro (capi scout, catechisti, genitori, nonni, ecc.).



Ma innanzitutto è doveroso recuperare ciò che da sempre fonda e rende credibile ogni iniziativa pedagogica: **il buon esempio**. Gli adulti dovrebbero avere il coraggio di confrontarsi con la concretissima realtà della scelta, non cedendo a forme di consumo discutibili o ad atteggiamenti che, anche se in buona fede, possono essere percepiti come ambigui e contraddittori. L'appartenenza ad una comunità (anche quella parrocchiale) può funzionare da cassa di risonanza nei confronti delle giovani generazioni e fornire così l'ambiente di vita

in cui si sperimentano modelli e scelte (anche economiche e di consumo) orientate verso la solidarietà, la condivisione e la comunione.

Un altro fondamentale aspetto su cui le parrocchie possono intervenire è la **tutela del territorio** in cui sono ubicate: innanzitutto informandosi sulla presenza o meno di un regolamento cittadino o municipale sul gioco d'azzardo ma anche essere attenti a ciò che accade per le strade, al rispetto dei regolamenti – laddove vigenti – in materia di gioco d'azzardo di cui abbiamo parlato, con un occhio di riguardo su tematiche come la distanza dai luoghi sensibili, il rispetto degli orari di apertura e funzionamento dei punti-gioco (sale slot ma anche slot machine possedute da altri esercizi commerciali: bar, circoli, ecc.); la presenza di cartelli di avvertimento sul divieto ai minori di 18 anni ben visibili.

Infine, le comunità parrocchiali potrebbero fare una scelta forte che orienti i consumi quotidiani verso circuiti economici “etici”, attraverso iniziative di **consumo critico** che sostengano, in una logica premiale, tutti quegli esercizi commerciali del quartiere (se ve ne sono) che rinunciano alla vendita di gioco d'azzardo. L'obiettivo potrebbe essere quello di creare e rendere stabili a livello territoriale gruppi di acquisto che possano ricucire relazioni e diffondere un messaggio eticamente forte attraverso il buon uso del denaro, in cui esso ritorni ad essere uno strumento – uno dei tanti – a servizio del bene comune e della socialità, piuttosto che dei loro contrari.

APPENDICE

Servizi per la cura del Disturbo da gioco d'azzardo a Roma

SERVIZI DELLE ASL TERRITORIALI (Ser.T e Ser.D)

Informazioni utili

La presa in carico prevede una fase di accoglienza e valutazione medico-psicologica e sociale, a cui possono seguire un trattamento psicologico e/o farmacologico o l'invio ai gruppi di auto-mutuo-aiuto o associazioni del territorio.

L'accoglienza, la valutazione ed il trattamento si attuano secondo modalità diverse in ogni ASL.

Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede direttamente previo contatto telefonico e appuntamento.

ASL/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI
ASL Roma 1 1 ° distretto	Ser.D - Via Teodorico, 61 Tel. 06 41436151
ASL Roma 1 3 ° distretto	Ser.T - Largo Rovani, 5 Tel. 06 77304825/4844
ASL Roma 2 4° distretto	Ser.T - Via dei Sestili, 7 - Tel. 06 763791 Ambulatorio GAP - Tel. 06 41436539
ASL Roma 2 11° distretto	Ser.T - Piazza San Giovanni in Laterano, 68 - Tel. 06 51008330
ASL Roma 3 11° distretto	Ser.T - Via Vaiano, 53 - Tel. 06 56486323 Ser.T - Lungomare Toscanelli, 230 Tel. 06 56483312
ASL Roma 1 18° distretto	Ser.T - Via Fornovo, 12 Tel. 06 68353038
Day Hospital di Psichiatria e tossicodipendenza	Largo A. Gemelli, 8 Tel. 06 30154122
Ser.T Servizi Penitenziari di Rebibbia	Via Bartolo Longo, 82 Tel. 06 41221323

SPORTELLI DI ASCOLTO, ORIENTAMENTO E ANIMAZIONE SOCIALE

Informazioni utili

Gli sportelli GAP costituiscono un servizio rivolto a persone con problematiche di gioco d'azzardo e/o ai loro familiari. Nascono per informare e orientare circa i servizi di presa in carico socio-sanitaria e legale attivi sul territorio.

Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede su appuntamento telefonico, tramite email o recandosi presso le sedi. CONTATTI: gap@fondazioneromasolidale.it

ASL/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARI
MUNICIPIO I	Circonvallazione Trionfale, 19, V piano, stanza 504 Tel. 06 69617903	Martedì 14.00-18.00 Giovedì 14.00-18.00
MUNICIPIO III	Via Umberto Fracchia, 45	Lunedì e Venerdì 8.30-12.30
MUNICIPIO V	Viale Palmiro Togliatti, 983 Tel. 06 69607626	Lunedì e Giovedì 9.00-13.00
MUNICIPIO VI	Via Natale Balbiani, s.n.c. (in prossimità dell'Ufficio Postale) Tel. 06 20631120	Lunedì, Martedì e Giovedì 9.00-13.00
MUNICIPIO VII	Via Tommaso Fortifiocca, 71 Tel. 06 69609216	Martedì 9.00-13.00 e 14.00-18.00 Venerdì 9.00-13.00
MUNICIPIO VII	Via Tuscolana, 950 Tel. 06 76961278	Lunedì e Giovedì 9.00-12.00
MUNICIPIO VIII	Via Benedetto Croce, 50	1° e 3° Martedì del mese 14.00-18.00 2° e 4° Giovedì del mese 9.00-13.00
MUNICIPIO XIII	Via Adriano I, 2 Tel. 06 6626833	Lunedì e Giovedì 9.00-13.00 Martedì 14.00-17.00

SEDI GAM ANON – Associazione di FAMILIARI E AMICI DI GIOCATORI COMPULSIVI

Informazioni utili

Il servizio offre gruppi di auto-mutuo-aiuto per familiari, partner e amici di giocatori. Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede direttamente previo contatto telefonico.

ASL/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARIO INCONTRI
ASL Roma 1	Via Napoli, 56 Tel. 320 6864024 Email: napolivia@yahoo.it	Domenica 16.30-18.30
ASL Roma 2	Via del Cottolengo, 4 c/o Parrocchia San Gregorio VII Tel. 340 1986447 Email: gamanonitalia@yahoo.it	Giovedì 20.00-22.00

ASL/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARIO INCONTRI
Roma 3 - Pietralata	Via Matteo Tondi, 80 Tel. 320 6864024 Email: gruppopietralata@yahoo.it	Martedì 20.00-22.00
Roma 5	Piazza Madonna de La Salette, 1 c/o Parrocchia Nostra Signora de la Salette Tel. 347 7384265 Email: monte.verde@yahoo.it	Lunedì 18.30-20.30

SEDI DI ASSOCIAZIONI GIOCATORI ANONIMI ITALIA A ROMA

Informazioni utili

Le associazioni di Giocatori Anonimi Italia svolgono attività di accoglienza e inserimento in gruppi di auto-mutuo-aiuto con cadenza settimanale, destinati a persone con problematiche di gioco d'azzardo. Il servizio è **GRATUITO** e vi si accede direttamente previo contatto telefonico.

ASL/TERRITORIO	INDIRIZZO/RECAPITI	GIORNI E ORARIO INCONTRI
ASL Roma 1	Via Napoli, 56 Tel. 340 9218986 Email: roma1@giocatorianonimi.org	Domenica 16.30-18.30
ASL Roma 2	Via del Cottolengo, 4 c/o Parrocchia San Gregorio VII Tel. 366 978018 Email: roma2@giocatorianonimi.org	Giovedì 20.00-22.00
Roma 3 - Pietralata	Via Matteo Tondi, 80 Tel. 333 9985473 Email: roma3pietralata@giocatorianonimi.org	Martedì 20.00-22.00
Roma 4	Via Montiglio, 18 c/o Chiesa "Gesù Divino Maestro" Tel. 346 6786423 Email: roma4pinetasacchetti@giocatorianonimi.org	Venerdì 20.00-22.00
Roma 5	Piazza Madonna de La Salette, 1 c/o Parrocchia Nostra Signora de la Salette Tel. 334 9446550 Email: roma5@giocatorianonimi.org	Lunedì 18.30-20.30
Roma 7	Via Caviglia, 8 c/o Parrocchia San Frumenzio Tel. 331 1567367 Email: roma7@giocatorianonimi.org	Mercoledì 20.00-22.00

SERVIZI PROMOSSI DAL PRIVATO SOCIALE

Informazioni utili

Le associazioni, a diverso titolo, offrono servizi diversificati (cura, tutela e sostegno legale e psicologico) alle persone e le famiglie vittime di Dipendenza da Gioco d'azzardo.

INDIRIZZO	RECAPITI
Associazione La Promessa Onlus Via Catone, 21	Tel. 06 39739106
Associazione Orthos Via del Castro Pretorio 30 int. 25	Tel. 06 77304825 Tel. 347 0568333
Associazione PrimoConsumo Gruppi di Auto-Mutuo-Aiuto Via Caracciolo, 2	Tel. 06 36762599
Centro specialistico ambulatoriale per le Dipendenze senza sostanza - CEIS Via A. Ambrosini, 129	Tel. 06 54195283 Tel. 366 6333926
Psy+Onlus - Area Gambling Via del Castro Pretorio, 30 int. 25	Tel. 347 0568333 Numero verde: 800 910 489
Associazione Le Ali di Icaro Onlus Via Rodi	Tel. 347 6184848
S.O.S. Giustizia Servizio di ascolto e assistenza alle vittime della criminalità organizzata	Tel. 334 6678431
Sportello di aiuto per prevenzione dell'usura Via Marco Dino Rossi, 9	Tel. 06 72901412
Centri e Sportelli per il Contrasto dell'Usura e del Sovraindebitamento Fondazione ADVENTUM - Fondo per la Solidarietà e l'Antiusura ONLUS - ROMA Via G. Savonarola, 39	Tel. 06 39725888
Sportello legale CODICI Viale A. Einstein, 34	Tel. 06 5571996

SPORTELLI ASSISTENZA GIOCO D'AZZARDO PATOLOGICO PROMOSSO DALLA LEGA CONSUMATORI E S.I.I.Pa.C.

Roma Garbatella - c/o sede Lega Consumatori Lazio Via Giulio Rocco, 55-57	Tel. 06 5122630
Roma Centro - c/o Forum della Associazioni Familiari del Lazio, Via Miranda, 1	Tel. 06 69202222
Roma Casilina - c/o Associazione Culturale Casale Garibaldi - Via R. Balzani, 87	Tel. 06 24403713
Sportello SOS Azzardo - Magliana 80 Onlus Via della Magliana Nuova, 160	Tel. 06 55282462



www.caritasroma.it